Multimédiás magazin CD melléklettel

CD GURU

96/6

995 FT

PC-s játék demok, shareware szoftverek, zenék, egyebek

Poszter mellékleten: Hind, XS - Shield Up

Kiadja az Új Guru Lapkiadó Kft.
Postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu

Főszerkesztő:
Berényi Zoltán
Munkatárs:
Boruzs Krisztina
Harangozó Csongor
Lapmanager:
Lám Gábor
Médiamanager:
Szakács Gábor
Laptervező:
Pércsi Mihály
Tördelőszerkesztő:
Laza

Megjelenik kéthavonta
Ára: 995 Ft.

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség címén, illetve megvásárolható Budapesten az Acomp Kft, Észkép Kft, Cyber Vision, Carrera Multimédia Bt, Ecobit Kft, Grand Kft, JURA Apple CD Shop, Mikropo Kft, PC Pince, Szoftver ABC Kft, TitánSOFT Bt, KoBaK, Trans-AM Kft, Virtual World, WIN Computer, Zsoldos Computer valamint a Pixel Multimédia Kft üzleteiben.

Terjeszti a
HIRKER Rt., NHRT

ISSN 1218 - 9502

A szerkesztőség címe:
1085 Budapest,
Somogyi Béla u. 16.
Tel.: 113-0114

Előfizetési díj 1 évre:
5.250 Ft.

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Nyomda
Budapest

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-n található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-n lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

A GURU ITT IS LEGYEN VELETEK!

Intro

Sziasztok!

Úgy gondoltuk, hogy a nagy őszi szezon alkalmából egy kicsit meglepünk titeket némi változtatásokkal. Persze nem valami egetverő dologról van szó, mindössze arról, hogy pofozgattunk egy kicsit a design-on, hiszen ezt nem árt néha megtenni. Ennek következtében egy kicsit átalakult az újság szerkezete is, hiszen rengeteg féloldalas kis írást találhattok a lapban. Úgy véltük ezentúl inkább több apróbb írást közlünk le, úgy mintha egy tiszta news újságot tartanátok a kezetekben. Ennek az is volt az oka, hogy mint ahogy azt Ti is észrevettétek ezekről a demokról ritkán lehet kimerítő leírést alkotni, hiszen nagyon sokszor igen rövidek a progik. Persze ettől függetlenül akadnak olyan programok és témák, melyekre érdemes nagyobb felületet szánni. Születtek új rovatok is, de mindegyik rovatnak az a közös vonása, hogy kapcsolódik a CD tartalmához, így biztos, hogy ezeket a programokat megtalálhatjátok a CD-n is. Apropó CD. Az ECTS igen kedvező hatással volt a CD tartalmára, így rengeteg újdonságot is találhattok a korongon. Persze a jól bevált témáinkat sem hagytuk el, a szokásos giga mennyiségű turkálni való utilityt, vagy éppen a patch gyűjteményt. Reméljük tetszeni fog az e havi válogatás is. Nos, akkor hajrá!

GURU Team

HW news

23 Gamepad verseny
Microsoft EasyBall
Sony CSD-88EE
Útban a 3D Web felé
Mediavision Pro Zonic
Októberi 3D Blaster
Sierra Online 3D gyorsító

Felhasználói írások

24 Multimédia Tallózó
26 Doom Organizer
Crossword CK
ID4 Screen S.
27 Organic Art

Egyebek

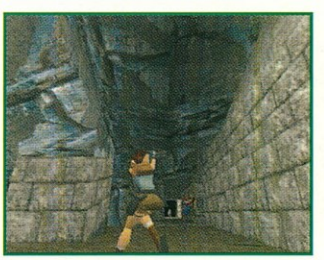
28 Shareware játékokról

Apróságok

4 Bedlam
4 Monty Python and the Hoil G.
6 3D Ultra Pinball 2
6 Deadly Games
7 MDK
7 Cyber Gladiators
8 Eridactor
8 Time Commando
9 Monstrt Truck Madness
9 Road Rash
10 Inner Worlds
10 Syndicate Wars
11 American Civil War
11 GeneWars
12 Lords of the Realms 2
12 Wooden Ship & Iron Man
14 Starfighter 3000
14 Swiv 3D
15 Tracer
15 Metal Rage
16 Scorched Planet
16 Star General

Bemutatók

5 Dragon Lore 2
13 Action Hunter Hunted
21 Screamer 2
22 Deadlock
30 Hind
31 Tomb Raider
32 Citizens
33 Nihilist
34 Pinball Construction Kit



Bedlam

A GT talán egyik legnagyobb dobása lesz (persze csak a jó öreg Imperium Galactica után) a Bedlam. Mivel mindenki szeret mostanában robotokkal bíbelődni, így a GT sem maradhatott ki a buliból. A recept a következő volt.

Kiindultak a Földből, meg persze némileg elgépesedett világból. A földfelszín tele van mindenféle furcsa szerzettel és szerkezettel, melyek néha igencsak nem úgy viselkednek, ahogy az őket irányító hatalom elvárná. Innentől kezdve már egyszerű a képlet, hiszen most már csak meg kellett rajzolni egy SVGA világot, ki kellett találni a különböző fejtőrőket és persze alkotni kellett egy remek rendcsináló szerkezetet. A különböző kütyükkel teleaggatott dolog természetesen egy robot lett, melynek legfőbb ismérve az, hogy rengeteg fegyverkonzolt tartalmaz. Mi után ezzel meg is volnánk lássuk a játékot.

Kezdéskor az orbitális pályán keringő rendcsináló állomás kirakja robotunkat a terület kellős közepén. Nagyon könnyű lesz használni robotunkat, de még könnyebb lesz elhasználni a rendelkezésünkre álló munícióit. Apropó, fegyverek. Mielőtt elindulnánk a küldetésünkre érdemes feltankolni egy kicsit a robotot. Személy szerint az AUTO funkciót ajánlom, mert így megkíméljük magunkat attól az igen kellemetlen dologtól, hogy

esetlen nem viszünk magunkkal valami igen lényeges felszerelést. Érdemes odafigyelni, mert tényleg lesz egy-két extra bomba, ami nélkül lehetetlen a vállalkozásunk.

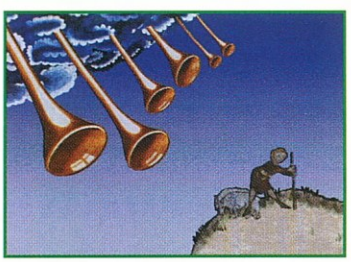
Ha kikerültünk a terepre, akkor nem igazán tudunk eltévedni, egyrészt mert igen részletes on-line help-et kapunk játék közben, másrészt pedig a demo két pályája nem tűnik valami nagy bonyolultságúnak. Ennek ellenére nagyon jó szórakozásnak tűnik a Bedlam, bár nem szabad elhallgatnom a véleményemet, hogy kicsit már sablonos a játék témája a Total Mania, vagy éppen a Gender Wars tükrében.

Az alkalmazható fegyverek elég széles skálája található meg a programban, kezdve a gépágyúktól az aknákig. Arra nem árt ha figyelünk, hogy a nagyot durranó bombák és aknák közeléből mi is minél messzebb kerülünk. A kész játék egyébiránt 5 zóna 5-5 küldetését fogja tartalmazni, az ígéretek szerint több száz ellenféllel. Mindenesetre a legérdekesebb dolog valószínűleg a hálózati támogatás lesz, melyben akár 12 játékos játszhat egymás ellen. Hát, majd meglátjuk.

Bear™

Monty Python & HG

Jó két évvel ezelőtt már számot adtunk a 7th Level kiadásában megjelenő Monty Python csoport multimédiás CD-jéről, a Complete Waste of Time-ról. Nem volt rossz próbálkozás, bár átütő sikert nem hozott, ez inkább annak volt köszönhető, hogy M.o.-on ekkor még kevesen hallottak John Cleese-ékről. Telt múlt az idő,



szép lassan befejeződött a 45 részes tévéshow, és mintegy ennek az eredményeképpen (no meg persze a sorozat részei előtt látható kis bevezetőknek, melyet Galla Miklós "tartott") kialakult egy jelentős tábor, akik "vevők" voltak az ilyen jellegű intellektuális kicsapongásokra. A videotékák elszaporodása pedig mindenki számárára lehetővé tette, hogy a csoport nagyobb volumenű alkotásait is megnézhesse, kikölcsönözhesse.

Ezzel el is érkeztünk a játék alapjául szolgáló filmhez, a Gyaloggalop-hoz. Mivel Terry Jones-nak és barátainak igen sok jó, sőt, zseniális ötletük volt ami időhiány miatt nem fért volna bele a tévéadásokba, több mozifilmet is forgattak. Ezekben aztán igazán

szabadjára engedték az alkotói képességeiket, az eredmény pedig leírhatatlan lett.

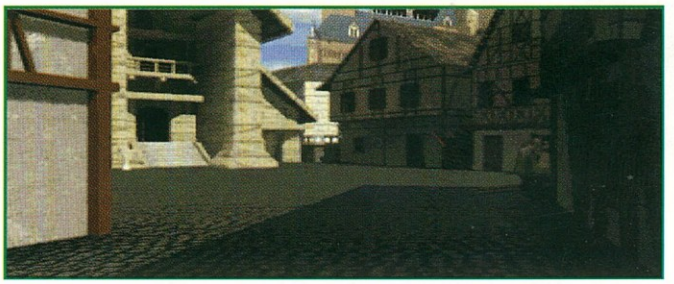
MONTY PYTHON AND THE HOLY GRAIL

Ha lehet egyáltalán ilyesmiről beszélni, ez Jones-ék pályafutásának a csúcsa, hihetetlen, hogy mit hoztak össze benne. A történet Arthur király legendáját dolgozza fel, valami iszonyatos mennyiségű hülyeséggel vegyítve. Ha netán akadna még olyan földi halandó aki nem látta volna, sürgősen pótolja ez irányú elmaradását, hiszen minden tekintetben egy igazi alapfilmmel fog gazdagodni.

A játék szorosan követi a film egyes részeit, megtalálható lesz benne a "fekete lovag" jelenet, holmi Mortal Kombat beütéssel, persze a töketlen fecskék is előkerülnek, nem beszélve a legendás nyúl sztoriról. Egy szóval aki ismeri a filmet, illetve a Monty Python remekműveket nem fog csalódni a játékban, nem beszélve arról, hogy mivel a csapat már régen feloszlott, más jellegű új dolgokat már aligha várhatunk tőlük.

Csongor the Shoebaron

Dragon Lore 2



Már közel 2 éve jelent meg a Cryo gondozásában a Dragon Lore. Akkoriban még elég nagy újdonságnak számított a renderelés olyan minőségben. Abban az időben eléggé el voltam ájulva a program grafikájától. Igaz ugyan, hogy a történet egy kicsikét butácska volt és a feladatok sem voltak valami egetrengetően nehezek, de azért nagyon jó minősítést ért el.

Persze azóta változtak az idők és manapság már csak egy közepes kategóriát érhetne el a Dragon Lore. Lehetséges, hogy ez lesz a sorsa a második résznek? Ha nekem kell válaszolnom erre a fogós kérdésre, akkor kifejezetten nem lesz a válasz! Nem tehetek róla, de engem ismételten megbabonázott a Dragon Lore 2 grafikája. Tudom jól, hogy ez édeskeveset számít, de ennek a programnak van hangulata és ez számomra nagyon fontos. Barátnőm, Tímea véleménye számít ebben nekem a legtöbbet. Mivel én eléggé elfogult vagyok ebben a témában, az ő véleménye dönt abban, hogy hangulatos e egy játék. Nem igazán szokott tévedni ebben a dologban. A demo megtekintése után az volt az első szava, hogy hangulatilag ez a rész magasan verni fogja az elsőt.

Talán emlékeznek még néhányan, hogy hol is maradt abba az első rész. A főhős, Werner végül is elnyerte a lovagi címet és apja örökébe léphetett. A gonosz fekete lovagot pedig elüldözték a tanácsból. Minden rendben is lett volna, ha nem lendülnek támadásba az északi gonosz hordák. Mivel a külső bajokat még belső viszály is tetézte, nem ment minden simán a ifjú életében.

Egy hatalomra éhes lovag kihívta őt párviadalra, de a sárkánya eltűnése miatt ez a csata nem jöhetett létre. Záros határidőn belül meg kell oldania ezt az apró kis problémát.

Ismét el kellett indulnia egy hosszabb vándorútra, hogy megkeresse az eltűnt barátját. Már a méreteivel is kitűnik a tucat renderelések közül, három CD-n terpeszkedik el. Általában idegenkedem azoktól a programoktól, amelyek több CD-n jönnek ki, de mostanában egyre inkább rákényszerülők a használatukra.

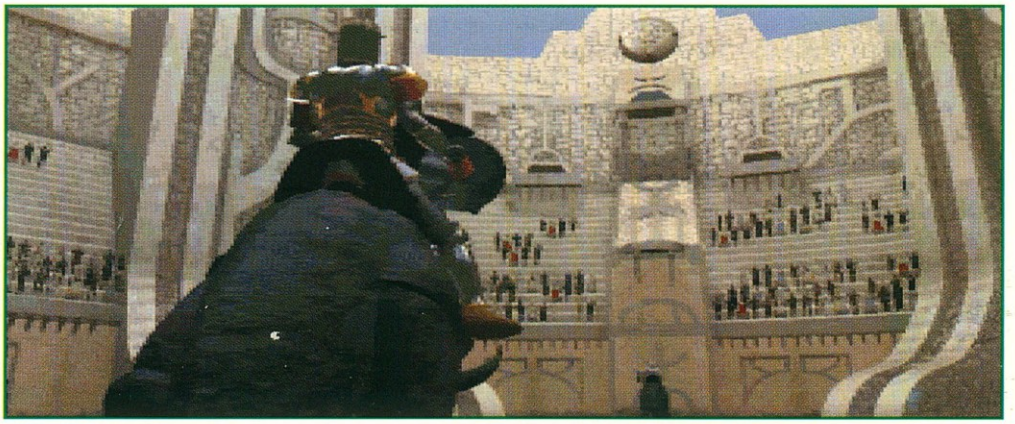
Már az első rész is tele volt egy halom animációval és az csak két CD volt. A készítők több mint nyolcvan óra tiszta játékidőt ígérnek, ami ha belegondolunk nem is olyan rossz, hiszen minden idők legjobb RPG-je, a FATE Gates of Dawn, nekem 170 órámba került. Tehát nem nagyon valószínű, hogy egy hétvége alatt kivégezzük a Dragon Lore 2-t.

60, 3D-ben renderelt karakterrel kerülhetünk kapcsolatba. Ezek nagy része intelligens, tehát kommunikálhatunk is velük. A többi azonban szörny, így náluk a fegyverek beszélnek. Sajnos a harcrendszer még mindig ugyanolyan bugyuta, mint ahogy az egy real-time RPG-nél szokott lenni. Nagy kár, mivel ezzel teljesen elveszik a küzdelem ízét.

Persze a grafikával sem lesznek problémák, hiszen nagyfelbontásban is egészen szépen fog futni. Érdekes, hogy az ECTS-en nem kaptunk semmiféle infot erről a készülő RPG-ről. Meg nem erősített információk szerint azonban november magasságában már mi is bekapcsolódhatunk a trilógia második részébe.

Sajnos a CD-n található demo még csak egy slide show, így nem tudhatjuk, hogy milyen is a mozgása igazából. Reménykedjünk azonban, hogy a megjelenés előtt kapunk egy játszható verziót is. Addig is gyönyörködjünk.

Mocsy



Arcade 3D Ultra Pinball: Creep Night

Talán még elég sokan emlékeznek az év eleji 3D pinball-lázra – a Tilt, Pro Pinball The Web, ... és nem utolsó sorban a 3D Ultra Pinball: Outpost a Sierra-tól, hozták lázba az embereket. Nem a szokásos felülnézetből követtük már a labdát és az eseményeket, hanem a sokkal valósághűbb 3D perspektívából. Amennyire izgalmas volt ez az újítás, annyira játszhatatlan volt a játékok egyike-másika.

Az egyik legjobb ebből a szériából a Sierra előbb említett kísérlete volt, melyben egy három kisebb asztalból álló pályán játszhattunk. Egy űrállomáson aktiválhattunk bizonyos dolgokat a labdával – pl. fúrások a bolygófelszínen, adóvevő bekapcsolása, ... Rengeteg kombinációs lehetőséget kínált, Windows alatt 640x480 felbontásban ment abszolút kellemes sebességgel, és a hangeffektusok, a zene is kiválóak voltak. A legfontosabb újítás mégis a pálya fergeteges animációja volt – minden mozgott rajta: egy lift felvitte, majd egy rámpára ejtette a golyót, renderelt jármű elszállította az imént említett fúrásból származó anyagot,... Mindezeket azért idéztem fel, mert a második részben, a Creep Night-ban még tovább mentek mindezeken a területeken. Az asztal alaptörténete és hangulata 180 fokos váltás az elődhöz képest – itt egy kísértetkastélyt „barangolhatunk" be a labdával. Az animációk számát megtöbbszörözték, minden mozog az asztalon. Szellemek rohangálnak ide-oda, goblinok gurulnak elő a semmiből, megfelelő járgányon, denevérek reppennek szét a labda elől,... A feladatok is teljesen beleilleszkednek a környezetbe: pl. három zombit kell eldöntenünk, és ha nem sietünk eléggé, természetesen újra felállnak; a ball lock-ért egy angyalka felelős, egyszerűen felkapja, és elrohan a labdával,... Szerintem a leírt példák jól mutatják, hogy mennyire eredeti, humoros ötleteket ömlesztettek bele a programba – ezek révén az egyik legjobban design-olt, és egyben az egyik legeredetibb flippert készítették el. A pálya most négy részből áll: várudvar, torony, temető és dungeon. Ezek természetesen szoros kapcsolatban állnak egymással, az akció váltakozva zajlik rajtuk.

A pálya tele van rejtett bonus mezőkkel, rámpákkal, extra-ball és multi-ball lehetőséggel és sok-sok lőhető kombinációval. A grafika természetesen itt is 640x480 256 szín, és talán gyorsítottak rajta még egy kicsit. A pazar látványosságok mellett szerencsére a hangok és a zene sem marad el. A kísérő zene leginkább az Addams Family főtémájára hasonlít, és az effektusok mennyisége és minősége sem lett kompromisszum tárgya.

Összességében egy nagyon szép, igen hangulatos és humoros flipper készült a Sierra boszorkánykonyhájának üstjében, a Dynamix keverésében.

Charlie

Deadly Games

Annak idején volt egy játék, melyet igazából csak nagyon kevesen játszottak. A játék a Jagged Alliance volt, melyet az igencsak ismert Sir-Tech fejlesztett. A játék egy RPG elemekkel tűzdelt stratégiai játék volt, melyet az igazán hozzáértő játszóközönség nagyon is értékelt, bár a program sohasem vált népjátékká. Nos, a napokban jelenik meg, ezúttal a Virgin égisze alatt a folytatás, a Deadly Games, mely viszonylag elég sok újítást fog tartalmazni az eredeti játékhoz viszonyítva. A legfontosabb változás az lesz, hogy itt nem egy történetet kell végigjátszanunk, hanem önálló küldetéseket kell teljesítetünk. Nem biztos, hogy ez nagyon jó döntés volt, bár személy szerint nekem mindegy, hogy milyen a körítés, a játék a lényeg.

A másik nagy változás az ígért hálózati és egyéb támogatás bevezetése volt, mely nagyon hiányzott az első részből. Modemen, hálón és párhuzamos összeköttetésen keresztül is nyomulhatunk egymás ellen.

Az utolsó nagy változtatás, helyesebben kiegészítés a játékba integrált Scenario és Campaign editor. Már előre látom, ahogy az Internetet a játék megjelenése után el fogják lepni a saját készítésű pályák. Minden létező dolgot beállíthatunk majd az editorokban. Ha ügyesek vagyunk, akkor akár az eredeti játékot megközelítő színvonalú pályákkal is meglephetjük magunkat és közönségünket.

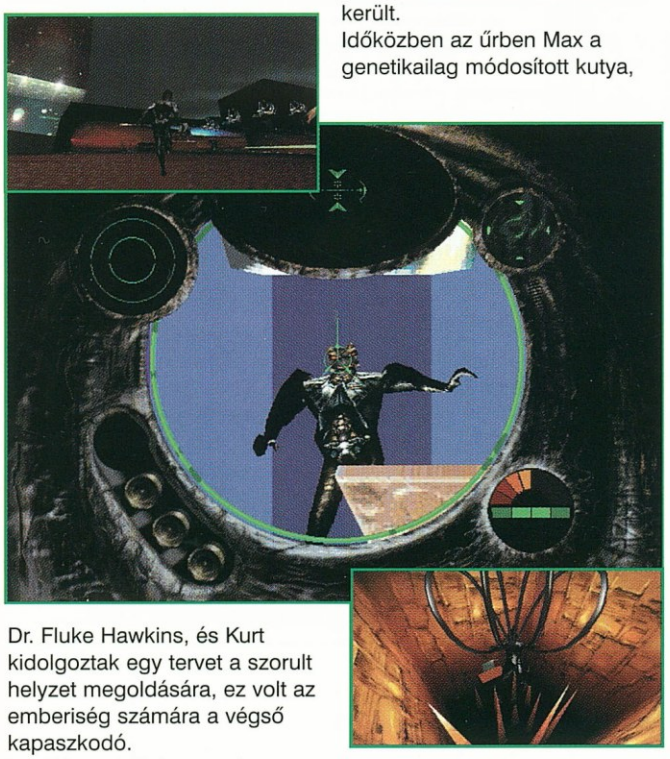
Természetesen a játékban használatos eszközöket és szereplőket is megérintette a változás szele. Ennek jegyében új fegyverek (pl. a gránátvető, mely tetszőleges gránátot lő ki), javított intelligencia mind a saját, mind az ellenség embereinek (a javítás, főleg a különböző válsághelyzetekben való viselkedésre vonatkozik) komplexebb és nehezebb feladatok színesítik a játékot. Újítás az is, hogy a tárgyakat vásárolnunk kell majd, így némi pénzügyi manager beütés is szükségeltetik.

Persze nem lehet még tudni az összes újítást, azonban úgy gondolom tartogat még a számunkra bőven meglepetést a Deadly Games. Mindenesetre mi nagyon várjuk a játékot, de gondolom ezzel Ti is így vagytok.

Bear™

MDK

Valamikor a közeljövőben az emberiség számára is láthatóvá válnak az univerzumot behálózó energia folyosók. Ennek köszönhetően a föld kifogyhatatlan energia készlethez jut, a globális problémák megoldódni látszanak. Persze a világűrben az egyenlő eqvivalencia elve érvényesül, legalábbis erre lehetett következtetni az első ellenséges idegen űrhajó megjelenéséből, ami a rövid békés időszakot követte. Az idegenek hatalmas városokat építettek a Föld felszínén majd nekifogtak minden elpusztításának ami az utunkba került.



Időközben az űrben Max a genetikailag módosított kutya, Dr. Fluke Hawkins, és Kurt kidolgoztak egy tervet a szorult helyzet megoldására, ez volt az emberiség számára a végső kapaszkodó.

Hát ez óriási, nem rég hallottam, hogy Amerikában díjat kapnak a legrosszabb írók is, mintegy érdemeik „elismerése" által. Szép lassan már annyi ilyen nevetségesen gyenge sztorit kreálnak a számítógépes játékokhoz, hogy itt is kitalálhatnának valami hasonlót. Mondjuk a legkevésbé eredeti ötlet díjára lehetne nevezni ezt a történetet is.

Szerencsére azonban a MDK nem egy kalandjáték, így felejtsük el gyorsan a bíráló szavakat, hiszen a futtatható demo lepörgése után igencsak lesz mit méltányolnunk.

A játékban Kurt-öt irányítjuk egy külső kameranézetből (harmadik személy nézőpont a la Tomb Raiders), nincs is más dolgunk mint kiiratni az idegeneket. Ebben van nagy segítségünkre a prof. által kifejlesztett speciális sisak zoom-mal ellátott célzóberendezése. Viszonylag nagy távolságból levadászhatjuk a gonosz kis lényeket, robotokat, csak használnunk kell a ráközelítést és a fegyverünket. A helyszínek nem korlátózódnak folyosókra, kisebb helyszínekre, minden hatalmas termekben, a szabad ég alatt, esetleg a város utcáin történik.

A fejlesztők nagyon odafigyeltek a „finomságokra", íme egy példa, mit kell tenned ha az utca másik végén meglátsz két ellenséges robotot.

Használd a speciális sisakot, zoom-old be az egyik célpontot és „szedd" le mondjuk a jobb lábát. Az áldozat persze egyelőre működésképtelenné válik. Társa azonban rögtön a segítségére siet, innen pedig mi sem egyszerűbb, intézzük el mind a kettőt (go to Hell).

Az már a demoból is kiderül, hogy nem egy hétköznapi lövöldözős játékról van szó, persze erre garancia az is, hogy a Shinny Entertaiment-nél fejlesztették. Nagyon jónak tűnik a MDK, nincs is más dolgunk vele minthogy keresztbetesszük a kezünket és várjuk a teljes verziót.

Csongor the Shoebaron

Cyber Gladiators

A PC-s verekedős játékok között mostanában nagy változások kezdődtek. Korábban mindenki csodálva nézte, hogy milyen szép konzolokon a Virtua Fighter és a Tekken, de valahogy hihetetlennek tűnt, hogy ezekből valaha lesz valami PC-n. Eleinte csak a Virtua Fighter Diamond EDGE-en futó változat jelent meg, de nemrég a SEGA kihozta a sima Pentium-os gépeken is kiválóan futó változatot, Virtua Fighter PC címmel. Ekkor rájött a többi gyártó is, hogy lehet színvonalas 3D verekedős játékot készíteni PC-re.

Egy ilyen kísérlet a Cyber Gladiators.

A történet kissé zavaros sci-fi mese, de azt hiszem nem ez a legfontosabb a játékos számára. Mindenesetre valamiféle hatalmas vihar söpör végig a galaxison, romokat és anarchiát hagyva maga mögött. A vihar előtt népes populációval rendelkező, de a Gy Djin klán terroristái által lerohant ID bolygón a vihar elhaladta után, a romok közül egy új létforma egyedei tűnnek elő, a Cybergladiátorok, melyek között megindul a küzdelem.

A játék mozgásában és grafikájában emlékeztet a Virtua Fighter-re, de néhány dologban jócskán el is tér attól. A figurák textúrái nem annyira részletesek mint ott, de viszont sokkal erőteljesebb fényeffektusok kísérik a harcot. Használhatunk a programban tüzes lándzsát, mely felkapható a földről. Ezzel ellenfelünket támadhatjuk közvetlenül, de akár el is dobhatjuk- a mozgását erőteljes fénycsóva kíséri. A háttér elég sötét (kékes-vöröses) , így igen baljós érzést kelt a játékosban. Összesen egyébként 4 bolygón nyolc pálya, plusz 2 darab rejtett pálya lesz a játékban.

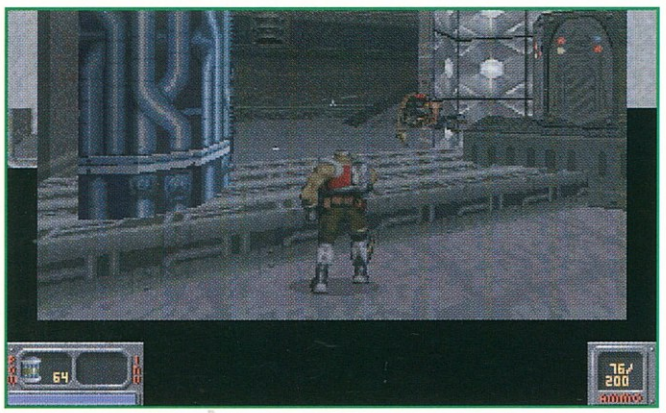
A készítők elég sok mindent ígérnek: a legfontosabb az, hogy állításuk szerint a saját ízlésünknek megfelelő harcost tudunk összeállítani. Nyolcféle alapkategória (keleti harcművészetek, utcai harcos technikák, akrobatikus,...) közül választhatunk, de azon

belül is mi állíthatunk össze mozgáskombinációkat, a harcos erősségét és a harc összetettségét is. A figurák mozgását úgy próbálták meg minél élethűbbé tenni, hogy alkalmazták a ma oly népszerű, motion video capture technikát. Ezek a dolgok igen biztatóak, de remélem, hogy ténylegesen meg is valósulnak és jól használhatók lesznek a végleges változatban, mert a demoban csak adott figurákkal való küzdelmet lehet kipróbálni. A perspektíva a Virtua Fighter-ben már megismert és megszokott, külső, forgó kamera, azonban az egyes menetek felvehetők és visszanézhetők bármely kameraállásból. Ami negatívum volt a demoban, hogy alapvetően jó volt a sebessége, de időnként spontán akadozott. Ilyenkor teljesen követhetetlenné váltak az események. A Cybergladiátors ígéretesnek tűnik az elmondottak miatt, és azért is, mert a Dynamix csapat fejleszti, akiktől eddig még rossz játékot nemigen láttunk.

Bear™

Eradicator

Egyre inkább herótom van a Doom klónokból, s leginkább azért, mert a legtöbb iszonyatosan gyenge eresztés. Az Eradicator is egy a sokból, de néhány perces játék után egészen kerek dolog jön ki belőle. Persze itt is van sztori. Adott egy Ioxia nevű bolygó valahol a világűrben, aminek van három holdja. Ez eddig nem túl izgalmas. Az ismert univerzumban csak ezen a három holdon található meg egy speckó elem (... de ismerős... homokféreg nincs?), a Mazrium, amit persze bányásznak is rendesen. Ez az anyag igen kelendő univerzum-szerte. Szinte minden energiát ebből nyernek, és az ipari technológiáknak is ez adja az alapját – szóval kell mindenkinek mint állat. Évszázados csatározások után végül is megegyezés születik az Ioxiaiak (lenyomják őket) és a többi faj között a Mazrium közös bányászatáról. És hát semmi sem tart örökké, hiszen az Ioxiaiak utolsó fellegvárában, a Citadellában furcsa dolgok történnek. 200 évvel a békekötés után valaki, vagy valami beindítja az Ioxia ionpajzsát, ami meggátolja a bányászűrhajók leszállását a bolygón és holdjain. A Citadellába leküldött zsoldos csapat csak az „AAAAARRRGGGGHHHH.....“



üzenetet küldi. Na most mi van. A Mazrium nélkül az egész univerzum egy hatalmas káosszá válik.

Az Ioxia ionpajzsa minden támadást kibír. A védelmi rendszeren csak egyetlen ember tud észrevétlenül áthatolni, és deaktiválni a pajzsot (níd szam híró). Erre a feladatra három karakter választható. Egy zsoldos hölgyemény – Eleena Brynstaarl –, egy hüllőoid figura a Treydan bolygóról – Kamchak –, és egy szerencsétlenül ottragadt (szerencsésen életben maradt) bányász – Dan Blaze –, aki a fizetését azért még felvenné, mielőtt lelép erről az átkozott helyről. A keretmese nagyjából ennyi, innen a játékoson a sor.

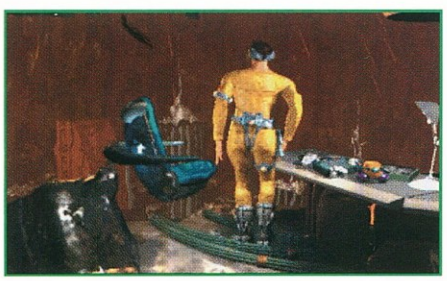
Mint említettem, a játék egy átlagos Doom kinézetű ticsung game, némi lineáris történettel fűszerezve. A játékos megkapja a briefing-et, és ezt végrehajtva kerül a következő pályára. Többet nem is érdemes róla írni, hiszen szinte teljesen egyértelmű a dolog. Az egész 3D engine a Duke engine-jére emlékeztet. A grafika sajnos elég szegényes a hasonló játékokhoz képest, és a demoban nem tesznek említést SVGA támogatásról sem. Ha valaki szereti a Doom jellegű gamékat, akkor nézze meg.

SAKMAN

Time Commando

Az időutazás mindig olyan téma ami kedves a szívemnek. Gondolom, hogy sokan vagytok ezzel így, nincs is nagyszerűbb dolog mint kicsit belegondolni, mi lenne ha visszaforgathatnánk az idő kerekét és belecsöppenhetnénk bármely számunkra tetszőleges korba. Hátborzongató. Nos a dolog rengeteg paradoxont vet fel, szerencsére nem foglalkoztak ezzel az Adeline fejlesztőcsapat tagjai, és egy csodálatos időutazásra kalauzolnak az idő végtelen ösvényén. Nem akarok a demo alapján messzemenő következtetéseket levonni, de szerintem igazi telitalálat a Time Commando. Gyönyörű grafika, látványos megvalósítás, végre egy olyan játék amit sokan annyira hiányoltunk PC-n. Itt most főleg a játékmenetre gondolok, mert bár az egész utazás során nem lesz más dolgunk minthogy az elénk kerülő ellenségeket legyőzzük, olyan magávalragadó gameplay társul diadalutunkoz amit kevés játék tudhat magáénak.

Valamikor az ősemberek idejében kezdünk, majd szép lassan végig kell haladnunk az ismertebb korokon. Itt aztán ki-ki megtalálhatja a neki legjobban „fekvő“ pályát. Eljutunk Egyiptomba, Rómába a Circus Maximus-ba, végigkísérjük a hódító spanyolokat, majd jön a Középkor, a kalandos Vadnyugat, jelenkor, a kegyetlen háborúk, és végül a kétséges jövő. Sehol nincs más dolgunk minthogy az adott korra jellemző ellenségeket:



embereket, állatokat, robotokat, idegeneket brutális módon legyőzzük (agyonüssük, verjük, lőjük, szúrjuk).
Mint az elit idő commando tagja rendelkezünk mindenféle alapkiképzéssel a harcművészetek és a különböző fegyverek használata terén. Ezeket sajnos nem vihetjük keresztül az időcsatornákon, ezért mindig csak az adott pályán talált eszközökre számíthatunk.

A programban külső szemlélőként látjuk az eseményeket, miközben a kamera ide-oda mozgatja a perspektívát gyakran megtalálva a számunkra legelőnyösebb, esetenként a leglátványosabb nézőpontot. A demo alapján nekem úgy tűnik, hogy a hasonló játékok közül a Time Commando-nak fog a legjobban bejönni ez a MI által irányított látásmódkövetés.

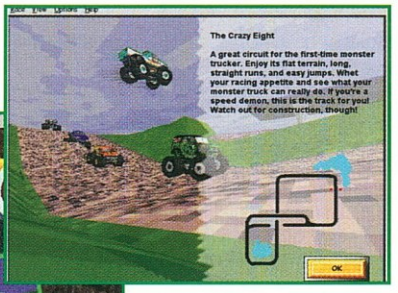
Egyszóval a játék szerintem ebben az újszerű stílusban kiemelkedő lesz, mindenképpen siker várományos.

Csongor the Shoebaron

Monster Truck Madness

Az biztos, hogy az elkövetkező néhány sorban egy olyan programról fogtok olvasni, ami eddig még egyedülálló PC-n, de remélhetőleg ez hamarosan meg fog szakadni.

Biztos sokan látták már a DSF-en a Monster Truck-ok versenyét, ahol hétköznapi autók, vagy kisteherautók hatalmas futóműveket és iszonyatos erőgép motorokat kapnak, hogy az előttük tornyosuló akadályokat és az idő szorítását legyőzve, győzedelmeskedjenek az ellenféllel szemben. Az átlagos tévénéző előtt az olyan nevek nem mondanak semmit, hogy BigFoot, Snake Bite, Gravedigger... Aki már látott egy-két monster Truck versenyt az bizony tudja, hogy ezek a nevek a Monster Truck versenyzés legjobbjait fedik.



A Terminal Reality Inc. gondolt egyet és a feltehetőleges nagy érdeklődés miatt elkészítették a Monster Truck Madness című programjukat. Itt a játékos ugyanazokkal a feladatokkal birkózhat meg, mint az igazi Monster Truck pilóták, ráadásul még plusz két versenyzési forma is bekerült a játékba, a körpályán való versenyzés és a rally-szerű versenyzési lehetőség.

Az autók terén is nagy a kínálat, hiszen nem csak a „gyári" autókkal versenyezhetünk, hanem azokat ízlésünkre is igazíthatjuk. Természetesen a „gyári" autók olyanokról lettek mintázva, mint a korábban említett BigFoot, Snake Bite... Az érzést próbálták élethűvé tenni – több kevesebb sikerrel –, ami annyit jelent, hogy az autók négykerék kormányzásúak, a karosszéria a hatalmas futóműveknek megfelelően mozog...

Mindez mivel lehetséges? Állítólag DX2/66-tal is, 8MB Rammal, Win 95-tel... Lehet. De egy biztos. Sikerült megint nagyot alkotnia a Microsoftnak – ugyanis a Microsoft neve alatt jelenik meg majd a program –, mert a 12MB-ra tömörített demonak 75MB vinyó helyre volt szüksége, hogy ki tudja magát tömöríteni 32MB-ra.

Na mindegy, próbáljátok ki, ha nem tetszik mossátok ki vagy valami ilyesmi!

Mr.T.

Road Rash

Motoros programokkal nem voltak a PC tulajdonosok eddig túlságosan elkényeztetve. Mostantól sem lesznek, de legalább van már egy olyan program, amire rá lehet fogni, hogy motoros, és egy darabig elszórakoztatja majd a játékosokat. Ez a program lenne a Road Rash. Lehet, hogy valakinek ismerősen cseng a neve, mert ez a program elég sikeres volt korábban – ha jól tudom – Sony PSX-en.

A PC-s verzió grafikailag van olyan jó, mint a konzolos változata – a korábban látott képek alapján mondom ezt –, és a játékmenet is van olyan pörgő.

Miről is van szó. Van egy motorosunk és vannak más motorosok is. Motorosunk nem feltétlenül szereti a más motorosokat és ez fordítva is igaz. Mi a teendő ilyenkor? Fogj egy kisebb baseball ütőt, húzódj a nem kedvelt „kolléga" mellé, és egy jól irányzott ütéssel tanácsold el attól, hogy a későbbiekben motorra üljön. Ennyi. Ha mindez ráadásul egy versenyen történik, akkor akár még meg is nyerheted azt. Nincs kit leütni, de egy néni épp átbattyog az úton...

Sorry, a feszültség teszi. Tudom nem vagyok túl humánus, de legalább nem kell azt a fránya szatyrot cipelnie...

Jópofa kis hülyeség ez a Road Rash. Ha

végsebességnél esünk egyet, emberünk vagy hetven métert repül, feláll, megrázza a fejét és elkezd visszarohanni a motorjához. Felpattan rá és minden kezdődhet elölről. Éles kanyarok, útlezárások, kövek, forgalom, szembe forgalom, útszűkületek, keresztutak... „zavarják" a játékunkat.

Szóval, mint említettem kellemes időtöltést fog okozni azoknak, akik szeretik ezt a stílust.

Néhány konkrétum a játékról magáról. „Igényli" a Win 95-öt (ezt a mai napig nem értem), egy Pentium processzort, 16 MB Ramot, hangkártyát, a DirectX 2-t és ... egy 2 MB Ramos videokártyát!??? Ezt az utolsót nem igazán értettem, de a dokumentációban szó szerint ez volt olvasható. Nem tudom mit tett volna, ha nem lenne 2 MB Ram-os videokártyám, de azért ez egy kicsit erős nekem. Na mindegy. Szerintem nyugodtan próbálja ki mindenki, aki a megfelelő hardverekkel rendelkezik, és nem fog benne csalódni.

Mr.T.

Inner World

A sok csillogó-villogó játék mellett elhatároztuk, hogy számot adunk a kisebb volumenű, ám annál szórakoztatóbb művekről is. Ennek a tipikus példája a Inner World, egy aranyos kinézetű fantasy akció játék. A története egy egész CD GURU-t megtöltene, ezt most inkább ne részletezzük, bárki elolvashatja. A főhősnő Nikkita kalandjait követhetjük végig, erről gondoskodik a számtalan pálya, titkos rész.

Mit mondjak, a grafika nem dönget csúcsokat, nincsenek hosszú filmszerű introk, még egy árva digitalizált rész sem. Elsőre talán sokan lehurrognák az Inner World-öt, hogy milyen primitíven néz ki az egész, hagyjuk a francba. Szeretném hangsúlyozni, hogy nem minden a külső, nem beszélve a nosztalgiáról ami előbb utóbb ránk fog törni ha egy kicsit elmélyedünk a fantázia birodalmába. Nekem az egyik kedvenc játékom a mai napig az amigás Beast, ami azért sokkal szebb mint az IW, de hát ez van.

Miközben szép lassan felfedezzük az előttünk álló világot, mindenféle tárgyakba botlunk, ezeket használjuk sűrűn. Az ellenfeleket egy jókora ráugrással intézhetjük el, ha pedig meguntuk emberi mivoltunkat vagy a továbbjutás kívánja így, farkassá is változhatunk. Nikkita mozgása egész tűrhetően animált, fut, ugrik, kúszik, szaltózik, nem beszélve a lekuporgó farkasról. Nekem nagyon tetszik a játék zenéje, középkori hangulatot áraszt, igazi jó aláfestés.

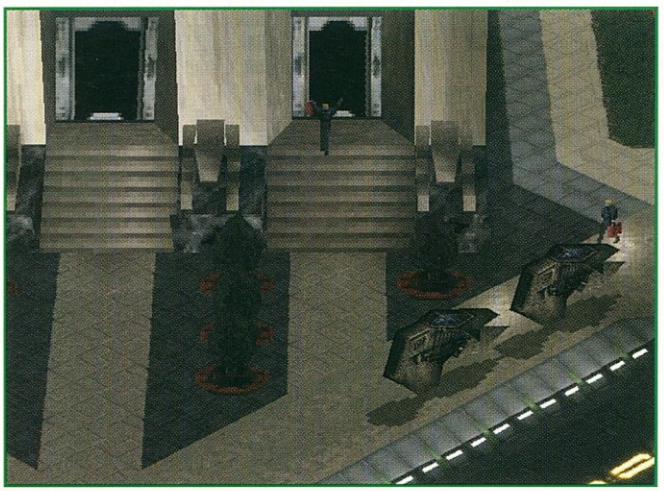
Önfeledt, nosztalgikus szórakozás bárki számára, igényes kivitelben.

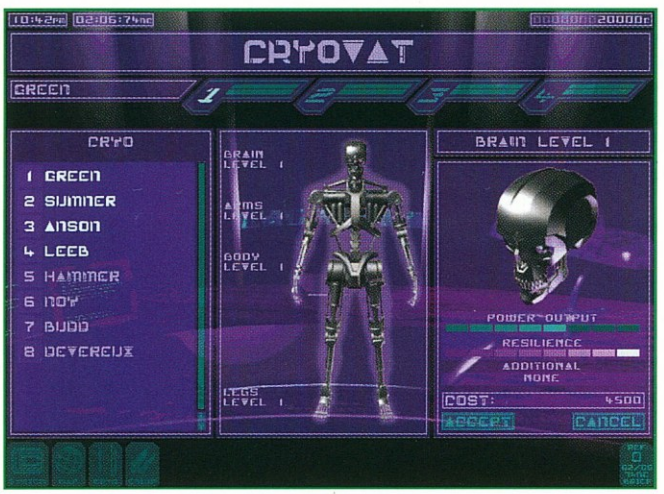
Csongor the Shoebaron

Syndicate Wars

100 évvel járunk a Syndicate befejezése után, mikor is az ügynökeink sikeresen elvégezték feladataikat a Corporation-nal kapcsolatban. Az elmúlt időszak azonban nagy változásokat hozott a világra. Előre tört a technikai, az akkoriban újnak számító technikai vívmányok, már az utca emberének is elérhetőek, így nem ritkák az inplantok és egyéb kiegészítők. Egy chip is bekerült a keresletbe és el is terjedt hamarosan. Azonban nagyon hamar kiderült, hogy egyáltalán nem jó szándék vezérelte az alkotókat, így ismét veszélyes felhők gyülekeznek a Corporatio felett...

A sztori egy kicsit szokásos, azonban Bullfrog-ékhoz méltóan a megvalósítás már egyáltalán nem az. A folytatás kinézetében abszolúte nem hasonlít a nagy elődhöz, maximum a fekete köpenyes alakok képe változatlan. A mostani divatnak megfelelően





full 3D a környezet, forgathatóan, fényforrásokkal, extra effektekkel és persze SVGA-ban. Persze az igazsághoz hozzátartozik, hogy az első részhez képest megnőtt a gépigény is, hiszen itt már nem elég egy sima A500, itt már Pentium szükségeltetik a sima játékmenethez.

Mivel eltelt egy kis idő így elvárhatjuk azt is, hogy fejlődtek a fegyvereink. Nos, nem is csalódhatunk, hiszen 24 fajta áll a rendelkezésünkre a sima Uzitól kezdve a legrafináltabb láng és kémiai fegyverekig.

Szükségünk is lesz ezekre, hiszen 30 várost kell megtisztítanunk a beférkőzött rontástól.
Ugyanolyan techno környezetben próbálkozhatunk meg a feladatokkal, mint az első részben, azonban arra számítsunk, hogy sokkal bonyolultabbak lesznek a megoldások, hiszen több lehetséges ellenféltípus, jármű és persze építmény színesíti a játékot.

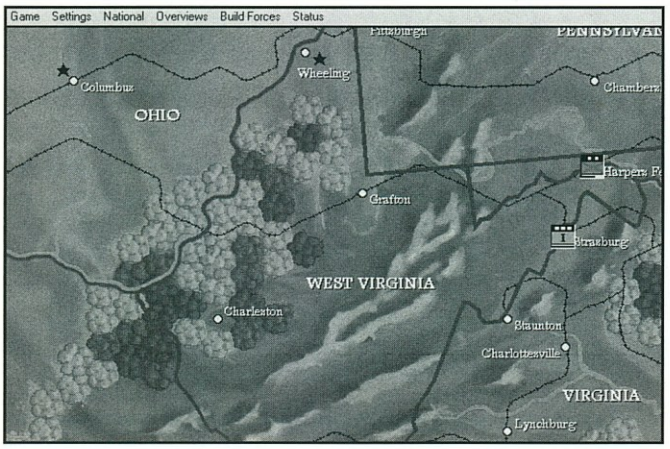
A Syndicate Wars valószínűleg méltó utódja lesz a Syndicate-nek, azonban a nagyon túlcsicsázott 3D-s engine (mely néhány vonásában nagyon emlékeztet a Dungeon Keeper-ére) valószínűleg nagyon nagy követelményt fog támasztani a gépünkkel szemben. Márpedig a VGA-ban való játékot jobb ha elfelejtjük.

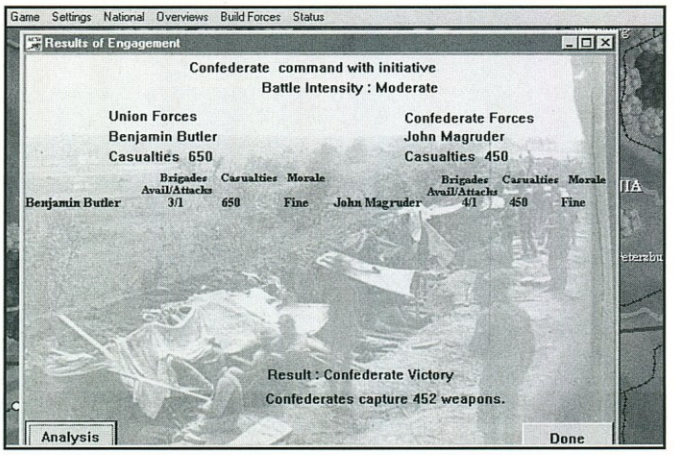
Bear™

American Civil War

Hirtelenjében nem is tudom megmondani, hogy hány amerikai polgárháborús feldolgozással volt már dolgom az elmúlt években. A legtöbb stratégia játéknak lett kikiáltva, de akadtak közöttük olyan gyöngyszemek is, mint például a North & South. Talán az volt az egyetlen program, ami ebben a témában igazán lekötött. Az az érzésem, hogy ez az újabb feldolgozás sem fog igazán nagy sikereket elérni nálam.

Igaz ugyan, hogy szeretem a stratégia játékokat, de azért mindennek van határa. Nagyon nem szeretem, ha a csapataimat egy kis téglalappal jelölik és csak tologatni tudom őket a térképen. Sajnos az American Civil War is ebbe a kategóriába tartozik. Csak megszállott stratégia-mániákusoknak ajánlom, bár szerintem még ők is megrettennek tőle. A demo alapján nem sok jóra számíthatunk. Úgy vettem észre, hogy itt inkább a történelmi hűségre mentek rá, mintsem a játszhatóságra. Ez igen nagy hiba volt. Sokkal többen részesítenek előnyben egy jó kis csatajelenetet, mintsem 120 valóságos tábornok életútját.





Még jó, hogy a történelmi élethűséggel nincs semmi probléma, korabeli képek illusztrálják a programot. Ez egy elég patináns hangulatot teremt végig a játékban, csakhogy ez 1996-ban édeskevés. Nem mondom történelem leckének elég jó, hiszen Abraham Lincoln legnagyobb beszédei is megtalálhatók a CD-n, de azért ez nem elégíti ki a játékra éhes nagyközönséget.

Igazából a készítők elvesztek a részletek között. Túl sok mindent akartak bezsúfolni, de közben a játszhatóságot kihagyták. Lehet azonban, hogy csak ez a kis demo az oka, hogy nem igazán lelkesedem a játékért. Igazán objektívan csak a végleges verzió tesztelése után tudok nyilatkozni.

Addig is azt hiszem a stratégia-mániákusok nem fognak unatkozni, hiszen már csak egy hónapot kell várnunk minden idők egyik legjobb stratégia játékára, a Red Alert-re.

Mocsy

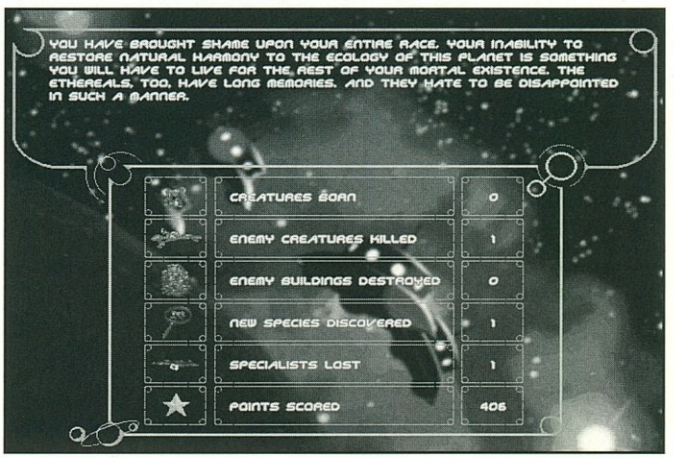
Genewars

A történet több ezer év távlatában, a jövőben kezdődik. Maga a sztori most nem is olyan fontos, a lényeg hogy négy különös fajjal találkozhatunk huszonnégy bolygón. E fajok mindegyikének küldetése, hogy felsőbbségét bizonyítsa, méghozzá fegyverek

nélkül! Ez látszólag elég nehezen megvalósítható, ám a jövő népei találékonyak. A Genewars-ban a háború eszköze a genetika tudománya! Belátom meglepően hangzik, de a különös ötlet a gyakorlatban meglepően jól működik. A békésnek tűnő kutatások eredményeként létrehozott mutáns lények nagyszerűen pusztítják az ellenfelet, miközben az egyértelmű támadási szándék nem bizonyítható, hiszen csupán „félresikerült" kísérletekről van szó. Az egyes bolygókon a különböző fajok feladata egyszerű, győzniük kell. Semmi gond, mindannyian rendelkeznek olyan specialistákkal (felderítővel, technikussal, botanikussal és biológussal), akik képesek egy olyan bázis létrehozására, mely különös kreatúrákat hozhat létre. Optimális esetben ezek a lények megsemmisítik ellenfeleiket, míg az ő kezük tiszta marad.

Ehhez persze összehangolt csapatmunkára van szükség. Míg a botanikus és a biológus felderíti és tanulmányozza az éppen soron lévő bolygó flóráját és faunáját, addig a technikus létrehozza a bázist és annak speciális épületeit. Emellett persze számtalan munka vár a kis csapatra, s persze a többi faj sem tétlenkedik, de erről remélem majd részletesebben szót ejtünk. Úgy tűnik a Genewars az egyik legkülönösebb program, amivel idén találkoztam. Az ötlet sajátosan egyéni, éppen úgy mint a program atmoszférája. Van még új a Nap alatt?

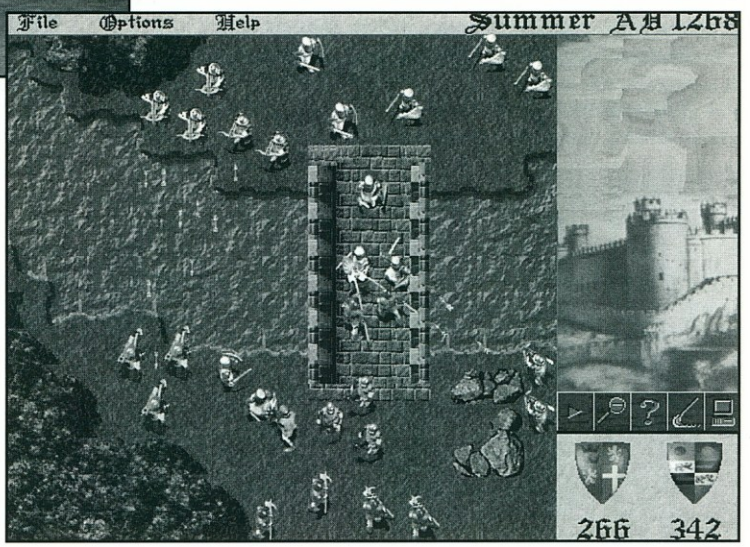
Lily



Lords of The Realm II

városstromok ígérete fergeteges csatákat helyez kilátásba. Természetesen feladataid között nem csupán a háború, a hódítás kap helyet. Néped egészsége, boldogsága éppolyan fontos előremeneteled céljából, mint az ütközetek. Emellett rád hárul a gazdaságok irányításának, a kereskedelemnek és a várépítés megszervezésének feladata is, nem is szólva a fegyverek készítésről és a katonaság kiképzéséről. Akik az első részt ismerik, tudják miről van szó, akik nem, azok legalább előítéletek nélkül vágnak bele a nagy kihívásba.

Lily

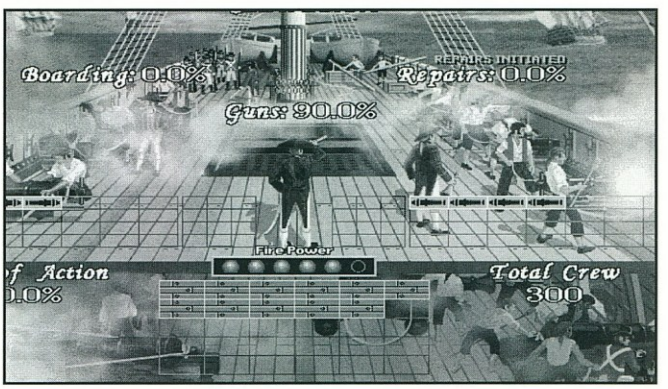


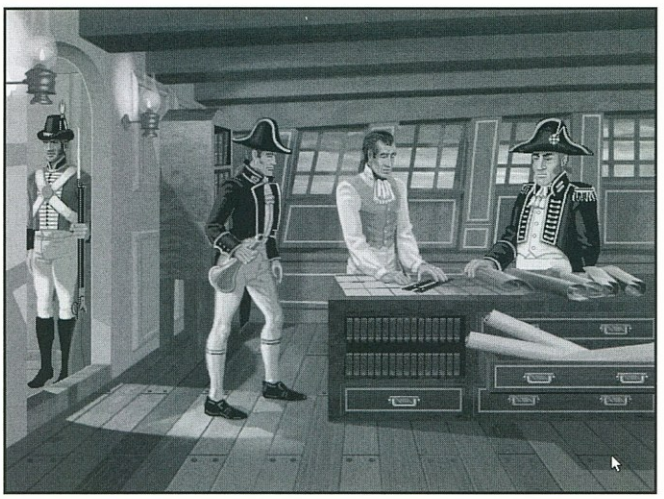
A XIII. század vége felé járunk, amikor Anglia trónja üresen áll. Az ország lordjai kivétel nélkül hadba indulnak egymás ellen, mindannyian uralomra törnek, hiszen a győztes lesz a király.

Gondolom sokan emlékeztek még a Lords of the Realm-re. Úgy tűnik a cégnek megérte elkészíteni a folytatást. Az igazság az, hogy a második rész tulajdonképpen nem is folytatásnak tűnik, hanem az eredeti verzió alaposan átalakított változatának. Ez alkalommal sikerült megragadni a középkori világ varázslatos hangulatát és az építhető várak alaptípusai tökéletesen illeszkednek a korhű környezetbe. A program grafikai részének kidolgozása hétmérföldes csizmával lépett előre. Persze a külcsín mit sem érne ha a belbecs változatlan maradt volna. Ám az egykor kissé vontatott játékmenetet sikerült felpörgetni és a 3D világban megoldott, real-time

Wooden Ships and Iron Men

A tengeri csaták és ütközetek a számítógépes játékok rendkívül kedvelt, ám igen kritikus szemmel bírált témái. Az igazság az, hogy nagyon nehéz elsöprő sikert elérni ebben a műfajban, mert akiben emlékek élnek a Pirates! kapcsán, az bizony igen magasra állítja a mércét az efféle programok számára. A közelmúltban csupán néhány program tudta megközelíteni az etalont, azonban sem a High Seas Trader, sem pedig a Sea Legend nem tudta felülszárnyalni a nagy elől sikerét. A Wooden Ships and Iron Men



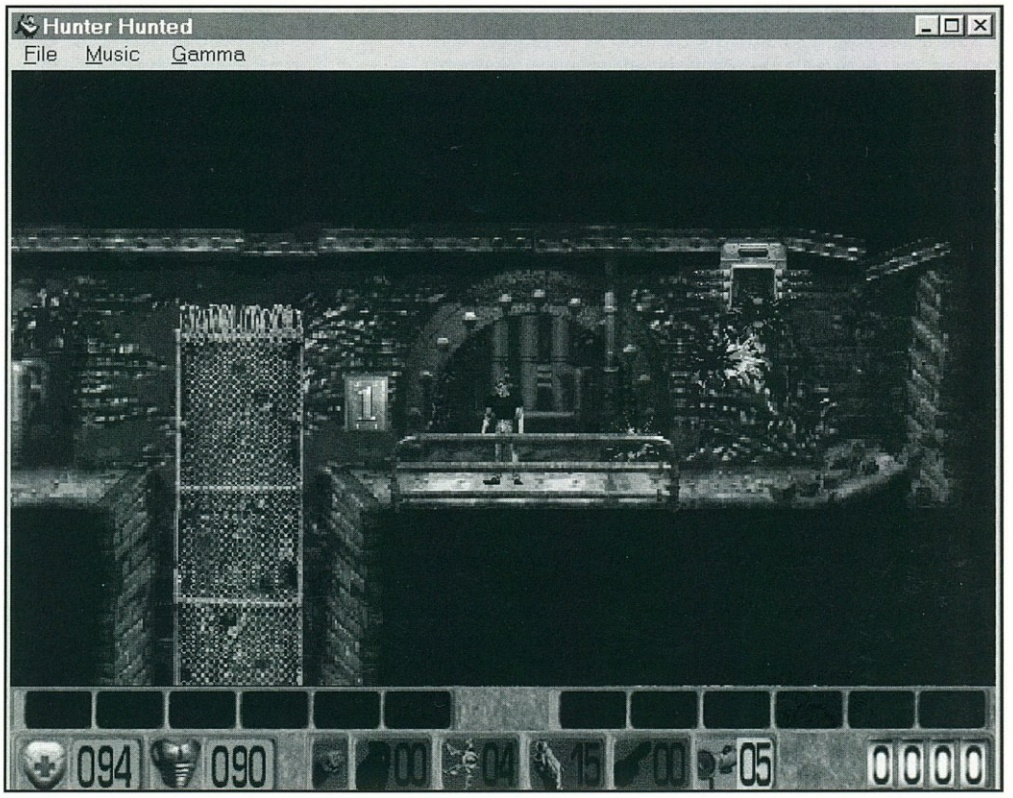


így első látásra elsöprő sikert arathat. Véleményem szerint ez a CD Gurun található egyik legszebb és legkecsegtetőbb program. A kérdés az, hogy a teljes verzió játéka mennyivel nyújt majd többet, mint a demoban kipróbálható izgalmas és pergő ritmusú ütközetek sora.

A program grafikája lenyűgöző és az irányítás is korrekt; aprólékos, mindenre kiterjedő, mégis egyszerű. A körökre osztott játékmenet meglepetésként hatott rám és bevallom örültem neki, mert kevésbé kedvelem az ügyességi résszel vegyített stratégiai programokat, mint azokat, melyekben tisztán az átgondolt, céltudatosan megtervezett taktika érvényesül. Itt az ütközet csak akkor következik be, amikor mindkét játékos kiadta a megfelelőnek vélt parancsokat, és lezárta a körét. A dolog érdekesnek tűnik. Reméljük nem fogunk csalódni benne!

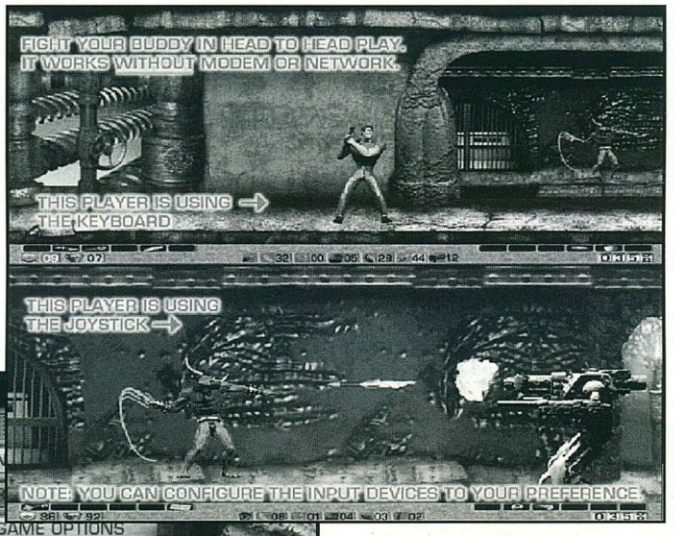
Lily

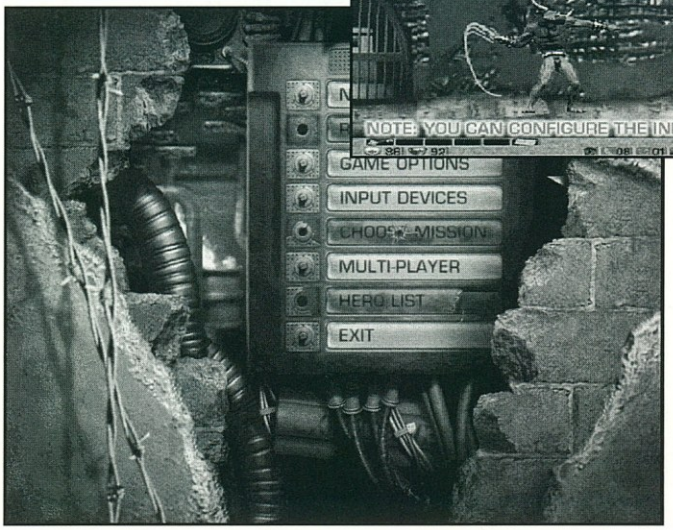
Action Hunter Hunted



A Sierra most kiadott játékai közül az egyik legérdekesebb a Hunter Hunted, mely igen erősen emlékeztet a régi jó Mission Impossible-re. A készítők talán arra gondolhattak, hogy aktuális egy kis frissítés a témában, hiszen a mozifilm-változat is mostanában került a mozikba, és a még az eredeti játékon felnőtt generáció mellett megjelent egy újabb, akik már nem is ismerik. Egy titkos ügynökkel kellett „szinte lehetetlen" küldetéseket végrehajtanunk. A helyszínek tele voltak szórva ellenséges robotokkal, energiamezőkkel, és minden egyéb nehezítéssel, és csapdával. Kapcsolókkal és számítógépek segítségével pedig ajtókat lehetett nyitogatni. Az akció és gondolkodás megfelelő elegye volt a Mission Impossible sikerének titka.

A feldolgozásban azért hoztak be újításokat is. A játékban kétféle szereplő közül választhatunk: lehetünk Jack, a városi gerilla harcos, vagy a „Vadász", aki egy szörny. Mint a játék címe is mutatja, a két főhős egymás ellen küzd a játékban. Bármelyiküket is választjuk, több mint ötven küldetés vár ránk, és megoldásra. Ezekben nem csak ellenfelünkkel kell megküzdenünk, hanem robotok, csapdák és megoldandó problémák egész sorával szembesülünk utunk során. A küldetések elején fegyvereket kell szereznünk, majd ha már van valami a kezünkben, akkor elindulhatunk egyszemélyes hadjáratunkra. A tájékozódásban, a fegyverek, fontosabb tárgyak és az ellenfelek gyors megtalálásában a részletes térkép segít nekünk. A játékban lévő világ a mára rendkívül népszerűvé vált, lepusztult, cyberpunk környezet, melyet a robotok, terminálok és mindenféle ipari gépezetek tömege mellett koszos téglafalak és sivárság jellemeznek. A Hunter Hunted SGI gépeken készült, és ez meg is látszik a teljes grafikáján. Gyönyörű, renderelt és animált hátterek előtt rohangálunk, akciózunk hősünkkel folyamatosan. A főszereplő mozgása nagyon szép, élethű és részletes, és a scroll elég gyors és folyamatos (néha kicsit talán túl gyors is). Az ismertetőben valódi három dimenzióban történő mozgást ígértek, mely a valóságban annyit jelent, hogy nem csak jobbra-balra rohangálhatunk, hanem egyes helyeken úgymond bemehetünk a háttérbe (a montitorra merőleges mozgás). Szerintem, hogy hol lehet és hol nem, az nincsen elég egyértelműen jelezve, ami akkor tud igen kellemetlen lenni, ha az úgymond hátsó helyszínen több ellenfél vár ránk és egyből ránk támad, mi pedig csak nézünk, mint a moziban. Egyébként ezt a merőleges irányú mozgást igen látványosan oldották meg a programban (afféle zoom-ként). A játék érdekessége, hogy ketten egy gépen is lehet játszani, osztott képernyőn, egymás ellen – ez még érdekesebbé teheti sokak számára. A történet szerint a kis kétszemélyes küzdelmet idegen lények kívülről nyálcsorgatva figyelik, és élvezettel kommentálják a történéseket. A végleges játék alatt természetesen sztereo zene fog szólni (az ígéretek szerint).





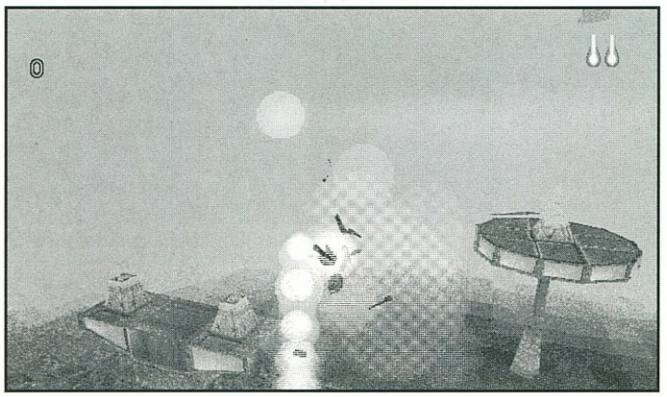
Összességében a demo egy nagyon hangulatos kis akciójátékot ígér. Az ilyen játékok szerelmeseinek mindenképpen érdemes megnézni és kipróbálni. Akit egy kis kommandózás lehetősége nem nagyon hoz lázba, az ettől a játéktól nem fog a kategória kedvelőjévé válni, mert igazán eredeti, nagy ötleteket nem láttam a demoban.

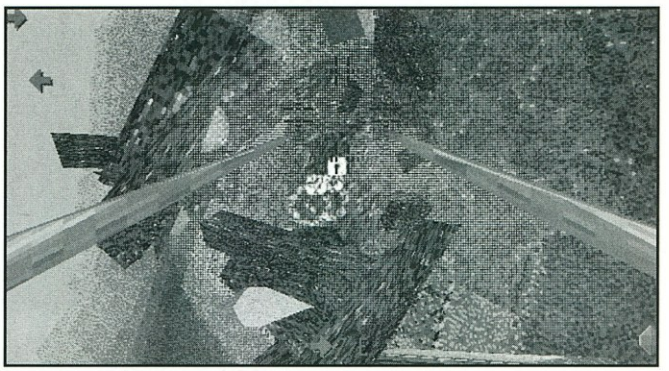
Charley

Starfighter 3000

A címszereplő játékra leginkább annyit lehetne mondani - egy a sokból (és elég a sokkból!!!). Se több se kevesebb, mint a manapság oly divatos textura-mapped technikát alkalmazó, ticsung-ticsung lövöldözős, múvi betétekkel tűzdelt játékok egyike. A főhős – a játékos – a jófiú, a rosszfiúk pedig a többi űrhajó pilótafülkéjéből vigyorogva szórják ránk a halált hozó lézer vagy plazmaesőt. Van egy elsődleges – kötelezően teljesítendő – küldetés-feladat, meg van egy jópár másodlagos - tehát nem kötelezően teljesítendő – feladat. Ha sikerül a vállalásunk, akkor jöhet a következő mission, ha nem, akkor replay, vagy DELETE *.* – ez szabadon választható.

Nézzük csak ezt a csodabogarat. A játék már a legelső küldetésnél belopta a szívembe magát (nem emlékszem pontosan, de...), mikor azzal kezdte hogy: Rookies Start Here. Na – gondoltam – ezek is elmehetnének valahová az egyenlítő környékére. Persze arcom széles, majd én megmutatom. Namost senkinek sem ajánlom, hogy az egészhez hozzákezdejen egy analóg botkormány nélkül, ugyanis billentyűzetről annyira sz.. az irányíthatósága a hajónknak, hogy az valami vérlázító. Életemben nem játszottam még ennyire rossz billentyűzetkezelésű játékkal. Persze joy-jal biztosan jobb, de hát szóval azért ... Isten bizony a következő PC-s befektetéseim egyike egy Thunderbird, vagy valami hasonló szerkezet lesz. Aztán a Rookies Start Here-ről még annyit, hogy kábé 35-ödször kenődtem az anyahajó valamelyik oldalsó kemény részéhez, mire sikerült behatolnom a középső rész hívogató melegébe. Az első feladat ugyanis egy „egyszerű" bedokkolás az anyahajóba, amit az előbb említett billentyűzetkezelés miatt az anyázás összes létező fokozatának kimerítésével lehet csak megvalósítani, feltéve hogy valakinek van elég hajszála, illetve nem reked be előbb. A programozók szerencsére megelégedtek azzal, hogy a dokkolás kimerítő műveletének elvégzését mindössze egyszer kell elvégeznünk, ezek után már elhiszik, hogy meg tudjuk csinálni. A következő pálya természetesen még mindig gyakorló lesz (meg még utána is).





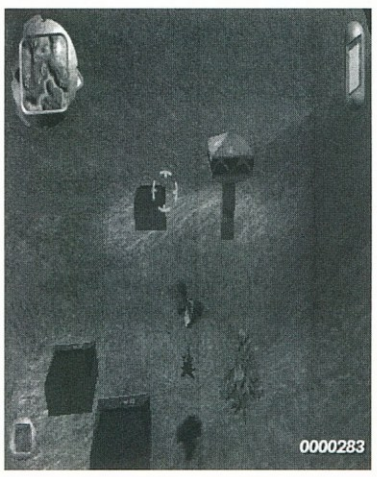
Hogy azért mégis legyen valami képe az olvasónak a program mibenlétével kapcsolatban, a leginkább hasonló játék (már amit ismerek) a Terminal Velocity. Persze a TV sokkal egyszerűbb volt, meg movie sem volt benne, meg a küldetések sem voltak olyan hű de küldetések. Ilyen szempontból a SF3000 jobb, de szerintem ez az egyetlen dolog amiben az.

SAKMAN

Swiv 3D

Hopp. Ha jól emlékszem ezt a nevet már hallottam valahol, igen-igen az amigások talán még emlékszenek a jó öreg Swiv-re ami a maga idejében egy jól eltalált játéknak számított. Semmi extra nem volt benne, menni kellett egy kis helikopterrel és szét kellett lőni mindent ami az utunkba került. Most pedig az SCI úgy gondolta, hogy miért ne lehetne egy kicsit feltuningolni az egészet, áttenni a manapság elengedhetetlen 3D környezetbe aztán már csak a pénzt kell lekaszálni.

Miután gyorsan végigfutottam a demon nagyon hamar elment a kedvem az egésztől. Komolyan mondom, hogy a press anyag átolvasgatása után kis híján összerándult a gyomrom annyi hangzatos szót sikerült leírni tájékoztatásul. Idézek: Négy teljesen különböző state of the art valós idejű 3D földfelszín, 100 mozgó objects a képernyőn .... Egyszerűen nincs is kedvem leírni a többi jól hangzó hülyeséget mert megtelne az oldal, másrészt semmit nem számít az egész.



A lényeg az lenne, hogy legyen némi hangulata a dolognak, ha már nem egy gondolkodtató játékról van szó legalább bele tudjuk élni magunkat az irtásba, lövésbe, repkedésbe. Nekem a rövid demo alapján csak annyit sikerült átéreznem, hogy ugyan milyen borzasztó unalmas ez az egész, megyek szétlövöm, tovább, neki a hegynek, nincs tovább út, vissza szétlövöm...elalszok.

Annak idején én írtam a cikket a Thunderhawk2-ről, és bár nem voltam elragadtatva tőle, nem volt egy rossz játék, gyors volt, hangulatos, számomra ebben a kategóriában egyelőre ő az etalon.

Hogy valami pozitívumot is említsek a Swiv igaz, hogy egy 120-as Pentiumon de nagyon gyors volt, helyenként még szép is. Persze lehet, hogy csoda fog történni és a teljes változat valamilyen általam ismeretlen oknál fogva mégis jó lesz, akkor nyilvános bocsánatkérést fogok tenni az újság hasábjain a fejlesztőktől nem megfelelő előzetes vélemény kinyilvánításért. (Van egy rosszabb magyarázat is, miszerint öregszem – olyan leszek mint a Mocsy – és már nem tudom értékelni az ilyen jellegű programokat, ez esetben kérni fogom, hogy kapja másvalaki a lehetséges Swiv2-öt tesztelésre.)

Azt hiszem érdemesebb lesz megvárni a Comanche3-at, biztos, hogy mérföldkövekkel fog a többiek fölé magasodni, legalábbis azok szerint akik látták.

Még egy mondat erejéig térjünk vissza a Swiv-hez:

Tehát nagyon várjuk a full játékot, biztos szépen fog mutatni a doboza a polcon, talán lesz benne még egy kulcstartó is.

Csongor the Shoebaron

Tracer

A cyberspace játékok mindig is beletartoztak az érdeklődési körömbe. Nincs ez másként a Tracer esetében sem. Kellemes, de egyszerű grafikai körítés, logikus és kellően nehéz játékmenet. Ez kell nekem – gondoltam magamban – miközben az install-t elindítottam, de sajnos hamar kiderült, hogy Win 3.1 alatt nem megy. Kár... Win 95-öm pedig nincs. Ezek után az egyik szerkesztőségi gépet vettem célba, s egy kis időt elcsentem Laza munkára fordítandó idejéből (örült is neki, mert épp a másik gépen Time Commando-zott). Install,

setup, akármi – s egészen kellemes dolog tárult a szemem elé. Hiába no, ma már a design is számít.

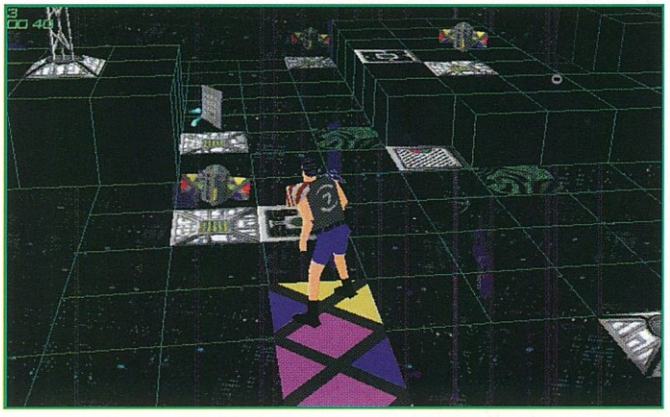
A stuff maga egy jópofa logikai-ügyességi játék, igen kellemes grafikai körítéssel. A hangjáról sajnos nem tudok semmit mondani, mivel a burcsára használt gépben elvből nincs hangkártya (sebaj, azért játszunk rajta mint állat).

Szóval ott tartottunk, hogy Tracer. Adott a poligon-kockabicepszű főhős, akivel át kell vergődnünk megannyi pályán. Maga a pálya egy vonalhálós fillezetlen vektor valami (amolyan tipikus cibere), itt kell különféle színes „csempéket" magunk elé hajigálva elugrálnunk a kijáratig. A csempékből egyszerre 10 db lehet nálunk, ezek az alsó sorban láthatók. Egy csempe 4 rekeszre van osztva, ezek a rekeszek általában különböző színűek. A csempék feletti sor jelzi az aktuális továbbhaladási irányhoz szükséges csempe-rekesz színét. Ha van ilyen csempénk, akkor a CTRL-lal lerakhatjuk magunk elé, és ráugorva továbbhaladhatunk. Ha elfogyott, akkor egy másik irányban egy másik színnel kell próbálkoznunk. Vannak speckó csempék is, amelyeket a pályán szedegethetünk össze. Az Extended Code Pads egy nagyszerű csempe. Kisebb térháló-hiányosságok felett lehet vele átszörfözni. A Magnetic Distorsion funkciójára nem jöttem rá, de lehet hogy nincs is neki. Amolyan pót-csempe, ha elfogytak a színes csempék, akkor lepakolhatjuk magunk elé. Van még Zipper nevű csempe is, de ilyet nem sikerült felszednem. Gyanítom, hogy a hullámzó térlukakat lehet vele betömni (?).

Vannak még kód-kulcsok is, ezek először a negyedik pályánál kerülnek elő. Mindet össze kell szedni mielőtt a kijárati kompulink-hez elzarándokolnánk, mivel csak ekkor tudjuk elhagyni a pályát.

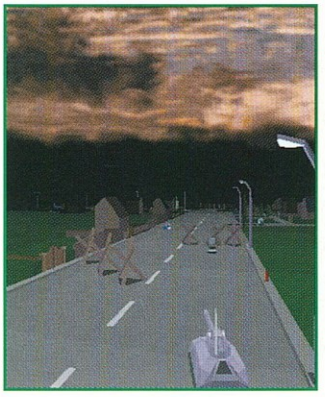
Aztán van még vagy ezerféle dolog, pl. teleport, lift, kapcsoló... de sajnos a 1/2 oldal elég sovány egy teljesebb leíráshoz. Egyébként is teljesen jó magunktól rájönni a miértekre és hogyanokra. Egy biztos: a logikai játékok szerelmeseinek kötelezően beszerzendő darab.

SAKMAN



Metal Rage

A Titus-t eddig egy kis egyszerű, de aranyos akciójátékokat készítő cégként ismertük, de most valami egészen új és meglepően kellemes dologgal rukkoltak elő. Egy vektoros tankszimulátort készítenek, melynél a szimulátor szót azért

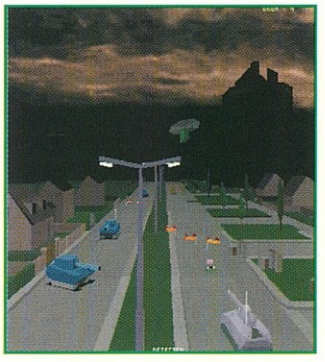


nem kell túl komolyan venni – afféle szimulátor és akciójáték keverék ez. Egy jövőbeli településen kell küldetéseket végrehajtanunk, melyet megszálltak valamiféle idegenek, tehát a felszabadítás lesz a végső célunk. A vezető szemszögéből látjuk az eseményeket. A városka főteréről indulunk, miután megkaptuk a feladatot videofonon keresztül. A környezet alapvetően szimpla árnyékolt vektoros, csak néhol vannak textúrák, mint pl. egy hirdetőtáblán. Ez a grafika eleinte nagyon szokatlan volt, és az járt a fejemben, hogy már 1996-ot írunk, ez pedig a Quake éve. Az első kételyemet hamar feloldotta a játék, méghozzá a kiváló játszhatóság révén. Ezek után már nem zavart, sőt időnként kimondottan tetszett a részletes vektorgrafika. A rendszer nagy előnye, hogy igen gyors, így a járművek, pl. helikopterek, lebegőautók mozgását igen élethűen meg tudták valósítani. A robbanások is vektorosak, mintha egy hatalmas vöröses félgömb hullana szét darabjaira előttünk- ez nem igazán valósághű, de jól beleillik a játékba, és nagyon hangulatossá teszi azt, főleg, ha gyors egymás után több ellenséges járművet és pilótáját visszaadunk a jó öreg anyaföldnek.

Az ellenfelek igen változatosak: a legegyszerűbbek az álló ütegek és a géppuskafészkek, valamivel komolyabb ellenfelek a légpárnás harci járgányok és a tankok, míg legkomolyabb ellenfeleink a helikopterek. Ezek nem csak lőnek ránk, hanem igen pontosan bombákat is hajítanak felénk. Ezek elleni védekezéshez tartsuk meg a rakétákat. Számos fegyverfajta áll rendelkezésünkre, melyekhez utunk során tudunk lőszerutánpótlást szerezni. Rakhatunk aknákat, használhatunk gépfegyvert,... és fellőhetünk egy infrás felderítő rakétát is, mely bevilágítja egyúttal a terepet körülöttünk. A játékban nagyon eltalálták a nehézségi szintet, illetve annak fokozatos erősödését. A pálya elején még könnyen tudjuk megsemmisíteni az egy-egy feltűnő ellenséges járművet, míg később egyre sűrűbben találkozunk velük és egyre keményebb ellenfelekkel egyúttal. Ha a készítőknek sikerül ugyanilyen érdekes és jól felépített küldetéseket készíteni, akkor sokak egyik kedvenc játéka lehet a Metal Rage.

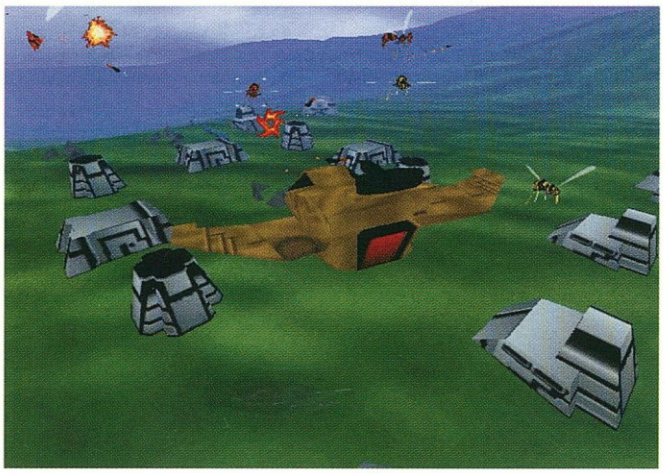
Még egy, de nem utolsó szempont maradt: a program ma már kisteljesítményűnek számító 486-os gépeken is nagyon jól fut.

Charley



Scorched Planet

A Criterion Studios neve nem csengett ismerősen sem nekem, sem a többieknek, de mivel egy Virgin kiadásról van szó, ránéztem a dologra. A bevezető animáció (a kutya az tényleg tök jó volt) után érdeklődve próbáltam életet lehelni a stuffba. Windows alatt DOS ablakban hajlandó is volt elindulni. Sajnos mást vártam, mint ami lett a dologból. Bár lehet, hogy csak én vagyok maximalista...



Szóval megint egy 3D lövöldözős játék, egy kissé más tálalásban, mint a szokásos. Mert ugye van keretsztori is, ami a szokásosan gyengécske, de hát valami kell. Vannak a csúnya, gonosz idegenek, a Voraxianok, akik a Dator 5 bolygón levő kolóniát megtámadták. Óriási pókokkal megfertőzik az embereket, akik zombikká válnak és a többi embert is továbbfertőzik. A megzombisodott manusokat elrabolják, és saját céljaikra átalakítják őket (?). Ha nem lépünk közbe időben, az egész kolónia átváltozik zombivá.

De közbelépünk! Rendelkezésünkre áll a kor csúcstechnikáját képviselő átváltozó jármű (Type 16 Morphing Vehicle), ezzel lehet tank üzemmódban közlekedni, illetve repülni is. A feladat egyszerű, össze kell szedni a megadott számú embert, és a bolygó körül orbitális pályán keringő űrbázisra kell szállítani. Ez így nagyon egyszerűnek hangzik, csakhogy valójában nem az. A kolónián levő emberkék kb. 1 perc alatt megzombisodnak, az ellenszérumot pedig hozzájuk kell vagdosni, hogy visszaváltozzanak. Aztán a pókokon kívül ezer ellenséges szerkezet is támad minket, meg a megzombisodott telepesek is ticsungolhatnak ránk. A repülő üzemmódban üzemanyagra lesz szükségünk, amit folyamatosan pótolnunk kell. Ha ez elfogy, akkor ott ahol vagyunk (levegőben) visszaváltozunk tankká. A repülőbe persze egyszerre csak 5 ember fér be, ezért többször kell majd fordulnunk. A TAB-bal aktiválható térképen jól látható, hogy merre van az űrállomás, illetve a még felvehető emberkék.

Szerencsére a telepesek nem annyira nyámnyilák, hiszen amíg tudnak védekeznek a Voraxian-ok ellen, de sajnos a tűzerejük gyenge. Annál inkább lehet nekünk baró fegyverzetünk. Multi és célkövetős rakéta, akna, plazma, sonic blast, stb. található a default rakéta és lézer mellett.

Az egyetlen gond az irányítással lehet, hiszen nagyon sok gombnak meg kell jegyeznünk a funkcióját, Szerencsére a játékhoz jár egy szép, nagy .DOC file, ami teljes képet ad mindenről. Hát mit mondjak? Nem rossz game, bár sok eredeti ötlet nincs benne. Hamar felejthető.

SAKMAN

Star General

Azt hiszem nem árulok el nagy titkot azzal, ha azt mondom, hogy a Panzer General minden idők egyik legjobb játéka. Mivel a készítők is tudatában vannak ennek a ténynek, így nem is maradt el a folytatások hada. Először jött az Allied General, majd legutóbb a Fantasy General. Most a Star General van soron, hiszen nem igazán lehet egy ilyen csemegét kihagyni, mint az űrharc. A demo-t megnézve elsőként az jutott eszembe, hogy a Panzer General egyik legnagyobb erényét hagyták ki, az egyszerűséget.

Egy kicsit mintha túlbonyolították volna ezt a stílust. Nem igazán biztos, hogy jó ötlet, hiszen éppen az egyszerűségükben rejlett a nagyszerűségük ezeknek a programoknak. Ennek ellenére azonban lehet, hogy sikeres lesz, de azt kötve hiszem, hogy felülmúlná a nagy elődeit. A szokásos szárazföldi harc mellett még egy elég komplex űrharcot is beillesztettek. Egy halom űrhajót is kifejlesztettek, amiket bizony eléggé ki kell használnunk ha nyerni akarunk. A másik nagy újítás az épületek kifejlesztése. Minden egyes gépezethez ki kell fejlesztenünk a megfelelő épületeket. Ez új stratégia elemeket visz bele a játékba. Ami nagyon hiányzik az a harci animáció. Kezdenek ellustulni a SSI-os fiúk.

Minden egyes egység négy technikai szintet érhet el. Ennek választása persze nagyban függ az aktuális technikai szinttől. Persze minél jobb egy fegyver annál több presztízs pontba kerül az előállítása.

Ez a demo csak Win95 alatt fut, de semmi pánik, DOS verzió is készül. A gépigény elég karcsú, hiszen egy 486DX2-66 és 8MB RAM már elég lesz a DOS verziónak. Windows alatt viszont már egy kisebb erőmű is elkel 16MB RAM-mal. A végleges programban 7 faj közül választhatunk, hogy melyikkel fogjuk meghódítani a galaxist. A különálló scenariok mellett lehetőségünk lesz egy a gép által generált galaxis meghódítására.

Még egy dolog ami nem igazán tetszik. A reklámszövegek szerint lesz egy történet is a játékban, ami végigkísér minket az elejétől a végéig. A megjelenés valamikor az ősz végére várható. Addig is gyakoroljon mindenki a Panzer-ral!

Mocsy

НИИ

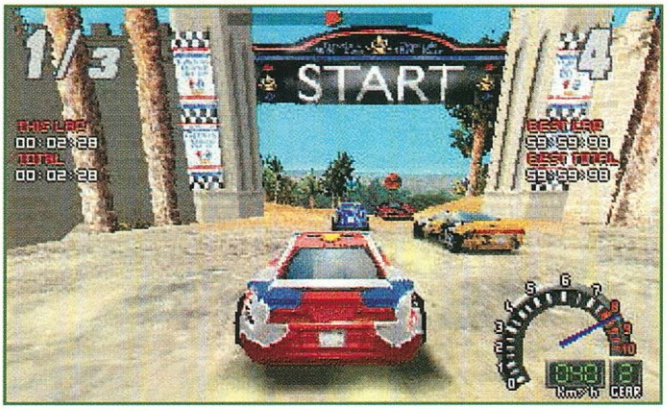
SCi™
PRESENTS

XS
SHIELD UP, FIGHT BACK
SCi-Fi

Screamer 2

Kevés olyan játék van, aminek nagyon vártam a második részét. Az egyik a Screamer volt. Mindenki el volt ragadtatva a gyors, pörgő, „Ridge Racerszerű“ játékmenettől. Örömmel vettem hát, hogy engem kerestek meg a Screamer 2-vel.

Korábban én semmit sem halottam róla, csak azt, amit a Del mondott, hogy többet várt tőle, és nem volt hasraesve a



látványtól. Jó, jó – gondoltam –, de szerintem csak magasra tette a mércét...

Nem feszítem tovább az idegeket, lássuk mit mutat az első teszt.

A demoban az első feltűnő dolog az volt, hogy a Setup-ban nem volt nagy felbontású

opció, ehelyett a sima VGA mód játszható 65.000 színnel is. Hmmmm... Elindítottam a játékot és vártam mi sül ki belőle. Amit kaptam, az merőben más volt, mint az első rész. Míg az első részben szuper-sportautókkal kellett versenyeznünk, addig itt a rally autóké a szerep. Míg az első részben mindig gyors (vagy kevésbé gyors) aszfalt körpályákon kellett versenyeznünk, addig itt a salakos, földes, homokos aszfalt pályák nehezítik dolgunkat. Szóval a Screamer 2 egy rally szimulátor. Lehet, hogy már egy korábbi cikkemben utaltam a Sega Rally-ra, itt ismét meg kell tennem, ugyanis teljesen Sega Rally utánérzete van a Screamer 2-nek. Nem akarom senkinek sem elvenni a kedvét a játéktól, de megintcsak azt kell mondanom, hogy érzete, ugyanis ez a program messze van a Sega Rallytól. Sőt még a Screamer-től is. Mert míg a Screamer-ben sikerült hozni a Ridge Racer pörgését, addig itt nem sikerült visszaadni a Sega Rally eszeveszett tempóját.

A Sega Rally hatalmas sikert könyvelhetett el azzal, hogy a Ridge Racer sebességét összehozta a Rally világával, a „dobbantókkal“, hajtűkanyarokkal, nagy sodródásokkal. Igazán az utóbbi ragadta meg az embereket. Keresztben beesni egy kanyarba, majd kilőni. A Screamer 2 épp ott a leggyengébb, ahol a Sega Rally a legerősebb. Az irányítás.

Tudom egyik sem készült szimulátornak, csak egyfajta sebességérzést óhajtanak nyújtani egy két olyan dologgal megtűzdelve, amit nem csinálhat meg bárki az autójával. Visszatérve a kanyarokra, a Screamer 2-ben ezeknek a bizonyos sodródásoknak inkább olyan érzése van, mintha egy motorcsónakkal tenné ugyanezt az ember a vízen. És ez teljesen elveszi a játék igazi örömét, a kocsi könnyen keresztbe áll, és nagyon lassan reagál az ellenkormányzásra. Nem elég direkt a kormányzás. A rallyban ugyanis a kormánymű áttétele miatt kis mozdulatokra is hevesen reagál az autó, itt meg olyan érzése van az embernek, mintha hatszor annyit kellene tekernie a kormányán, hogy a kocsi azt tegye amit szeretne....

EGY SZÓ, MINTA SZÁZ

Nem szeretnék semmi további negatívumot mondani, mert sokakat ez nem fog zavarni és nem szeretném elvenni a kedvüket a játéktól. A grafikája kellemes, de én inkább tettem volna bele SVGA módot, mint 65.000 színes VGA-t (igaz lehet, hogy lesz a véglegesben). A hangok. Ez egy kicsit keményebb, mert szerintem az autóknak inkább van porszívó, mint rally autó hangjuk. Valószínű, hogy a programozók még nem ültek olyan autóban, ahol a turbo 1 bar-ral tölt és a sivítása behallatszik az utastérbe. Nagy hiba. Sokat számítanak a jó hangok.

Röviden összefoglalva a Screamer 2 messze nem olyan jó rally autós program, mint amilyen jó „versenyautós“ program a Screamer. Szerintem ez egy igen nagy visszaesés a „nagy“ elód után.

Mr.T.

Deadlock

Idén úgy látszik a karácsony előtti nagy hajtásban több olyan program is el fog készülni, melyek gazdagíthatják a stratégiai játékok amúgy is gazdag piacát. Persze oktalanság lenne arra gondolni, hogy nem lesz nehéz dolguk, hiszen nagyon nagy nevek is készülődnek. A Deadlock az ismeretlenség homályából indult, hiszen tavasszal még semmit nem lehetett tudni a programról. Az is meglepetéssel érheti a játékost, hogy a programot az Accolade

készíti, akit igazából erről a területéről még nem ismertünk. Következzen tehát egy rövid kis bemutatás, mely inkább csak kedv csináló lehet, hiszen még van idő a végleges program megjelenéséig.

Alapvetően egy építkezős jellegű stratégiai játékról van szó, melyben ha minden igaz, akkor folyamatos hódítással különféle bolygókat kellett foglalnunk. Azt még nem lehet tudni, hogy folyamatos hódításról van szó, vagy lineárisan kell elfoglalnunk őket, de az már biztos, hogy a könnyebbik oldalt választók nagyon örülni fognak annak, hogy mindenfajta beállítási lehetőséggel módosíthatjuk majd a gép erősségét és a rendelkezésünkre álló feltételeket (pl. bolygó nagyság). Ez jó is, meg rossz is, mindenki majd eldönti magának.

Minden épülethez, termékhez alapvetően nem valami sok összetevő szükséges, hiszen vas, fa, kaja és persze energia lehet az alapkövetelmény. Persze némi emberanyag is szükségeltetik az építkezéshez is. Ebből következően az építhető létesítmények között is szép számmal találhatunk a manusok életfeltételeihez szükséges kütyüket.

Apropó épületek. Nagyon sok fajtaépületet találhatunk a játékban, igazából csak néhány érdekesebbet, illetve meghatározó jelentőségűt emelnék ki.

A négy alapelem termeléséhez természetesen speciális épületekre van szükség, hiszen ezek nem pottyannak csak úgy a nyakunkba, hanem küzdelmes munkával kell kitermelnünk őket. Vannak olyan területek, melyek bizonyos szempontból kedvezőbbek a kitermelésre, itt a talált dolognak megfelelő kis ikon jelzi a dúsulást. Ha ide építjük a megfelelő épületet, akkor nőni fog a termelékenység. Léteznek persze támadó és védő épületek is, hiszen nem leszünk egyedül a bolygón, ellenfelünk is nagyon hamar eljut a támadó szintig. Mivel a bolygó szektorokra van osztva, ezért minden egyes terület védelmét és persze ellátását külön meg kell szerveznünk. A szektoros beosztás egyébként némi kellemetlenséget is okoz a játékmenetében, hiszen állandóan váltogatnunk kell a nézeteket, ugyanis vannak olyan műveletek (pl egy kolonizálás), amit csak a nagy áttekintő térképen tudunk elvégezni, míg értelemszerűen egy épületet csak a részletes térképen van módunk megépíteni. Sajnos itt egy kis kellemetlenség is van, hiszen a Windows-os alkalmazás miatt eléggé lassúcska a képernyőváltás.

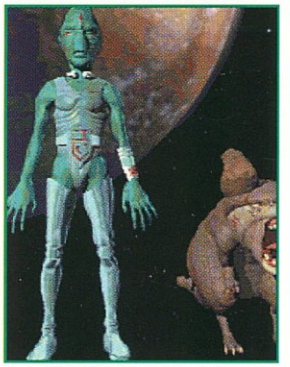
Szerencsére azért nem olyan nagy a probléma a grafikánál, mely a szokásos axonometrikus elrendezést követi. Eléggé tűrhetőre sikeredtek az épületekés egyeben grafikai elemei, bár egy kicsit zavaró, hogy a táj bokrai majdnem akkorák mint az épületeink.

Harcolnunk is kell majd szép számmal a játékban, de ez nem okozhat problémát senkinek. Mivel több ellenfelet is választhatunk, ezért előfordulhat, hogy nagyon hamar összetűzésbe kerülünk az ellenféllel. Nem real-time harc van a játékban, hanem csak a kivezényelt csapatok mennyisége, felszereltsége és persze állapota dönti el, hogy ki fogja megnyerni a csatát. A harcokról kis animációkat láthatunk, és persze vissza is játszhatjuk őket.

Mivel a fejlesztés ugyanúgy első rendű feladatunk a játékban, mint másstratégiai játékokban, így nem csoda, ha mindenfajta ösztönző módszert megtalálhatunk arra, hogy miként tudjuk növelni a tudásszintünket. Egy kicsit zavart az az újítás, hogy előre meg tudjuk nézni, hogy milyenfejlesztéseink lesznek. Szerintem ez úgy poén, ha nem tudjuk.

Összességében a Deadlock nem néz ki egy egetverően nagy újdonságnak, bár akadnak benne olyan részletek, melyek megérdemlik majd a figyelmet. Úgy tűnt nekem, hogy a programkészítő egy nagy vegyessalátát próbáltak megkészíteni az eddig megjelent stratégia játékokból. Mivel nincs igazán új a nap alatt ez meg is érthető, azonban egy kicsit több kreativitás azért szorulhatott volna a fiúkba. Mindenesetre majd meglátjuk.

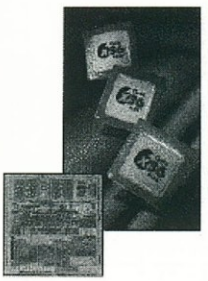
Bear™



Hardware News

A CH Products is beszáll a gamepad-versenybe

A CH nem akar lemaradni a Thrustmaster és a Gravis mögött, ezért néhány napja kihozott egy saját gamepad-et. Az előzetes szerint a CH Gamepad nyolcgombos lesz, autofire-rel és egy 2-játékos kapcsoló is lesz rajta. A megoldás valamiféle y-adaptert használ, melyet a két joyportra kell csatlakoztatni. Hogy pontosan hogyan működik majd a Gamepad, a használat közben kiderül - a CH szerint minden eddigi és jövőbeni játékkal kompatibilis lesz DOS és Windows 95 alatt.

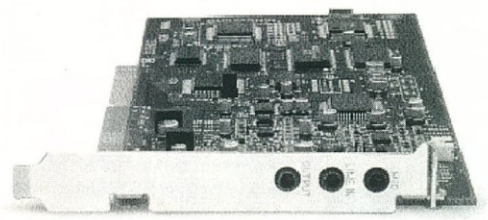


Microsoft EasyBall

A Microsoft kihozta első, kettő- és hatéves kor közöttieknek szánt mouse-zát. A Microsoft szerint ez volt az egyetlen, mellyel a gyerekek általában elégedettek voltak. A nagyméretű sárga golyót és a szintén színes és nagy gombokat úgy kezelik a gyerekek, mint egy szokásos trackball-t, de ezek megfelelnek az ő speciális igényeiknek. Az egységhez speciális vezérlő van.

Sony CSD-88EE

Ez a Sony legújabb ATAPI CD-ROM drive-ja. A lemezeket nyolcszoros sebesség mellett 1000 kByte/sec-mal olvassa. Ez a viszonylag magas, 160 ms-os átlagos elérési időhöz képest egészen jó érték. A megkarcolt és arany lemezeket gond nélkül olvassa. Mind a gépkönyv, mind a mechanika kiforrott.



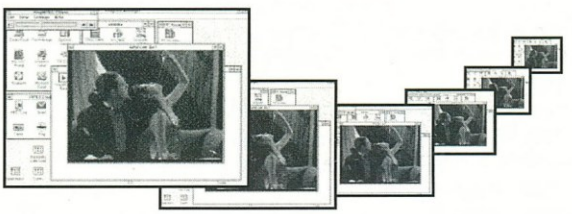
Útban a 3D Web felé

Mire hozzászoktak az emberek a "sima" 2D Internethez, a cégek tovább akarnak lépni, legalábbis, ha a Virtus, Sony és Black Sun cégeken múlik. Szerintük ugyanis eljött a 3D Web ideje.

Virtus' 3-D (sic) Website Builder segítségével saját 3D "virtual reality" Web site készíthető. A Sony Cyber Passage software-évl férhetünk hozzá ezekhez a helyekhez, illetve ezekkel tudunk rajtuk barangolni. Végül a Black Sun CyberHub és CyberLife software-eivel tud egyszerre több felhasználó, interaktívan rákapcsolódni a Virtual Reality Modelling Language (VRML) file-jainkhoz. A VRML az a szabvány a Web-en, mely mindezt lehetővé teszi, melynek segítségével mindez megvalósítható. Jelenleg a 2.0-ás változatnál tart és 3D tárgyak interaktív kezelését valósítja meg. A szabványt már adoptálta a Sony és a Black Sun is. A Virtus' 3-D Website Builder drag and drop technikát használ, melyekben így szinte valós időben mozoghatunk. A Black Sun termékei még fejlesztési stádiumban vannak. A Sony Cyber Passage-ból van már béta, mely letölthető a Sony oldaláról. (http://sonypic.com/vs/.)

Mediavision Pro Zonic

A Mediavision újabb kártyát jelentetett meg az olcsó kategóriában, Pro Zonic néven. A 16-bites, ISA kártya Windows 95 alatt Plug and Play-es, ennek megfelelően installálása nem jelent komoly problémát. A kártya a következő szabványokkal kompatilis: SoundBlaster(Pro), Microsoft Sound System és MPC Level-2. A kártyán van csatlakozó egy WaveBlaster-kompatibilis hangmodul számára és egy ATAPI-CD-ROM-nak.



Októberben szállítják az új 3D Blaster-t

Előreláthatólag 200 dollár lesz az ára az előzőleg tervezett 300 dollár helyett. A kártyához a speciális Rendition-ös változatú Quake-et, Battle Arena Toshinden-t, Flight Unlimited-et és a Rebel Moon-t adják. Ja, és ezért az árért 4 MB EDO RAM-mal szállítják! Lassan minden fontosabb gyártó kihozza a saját kis 3D gyorsítóját, és akkor már lehet várni, hogy valamiféle szabvány kialakuljon. Ez kb. Egy féléven belül eldől valószínűleg.

A Sierra Online egy 3D gyorsító piacra dobását tervezi

Sierra On-line bejelentette, hogy egy a Rendition-chip-re épülő kártya megjelentetését tervezi. Ken Williams látott egy Rendition kártyát, mikor a spec. Indycar II változatot készítették rá, és belátta milyen plusz erőforrást jelent ez, és mennyit tud még tovább javítani egy egyébként is kiváló játékon. Jelenleg úgy tűnik, hogy az Indycar II és Silent Thunder lesz az a két program, amit bundle-ként hozzá fognak adni. Ez a kártya komoly vetélytársa lehet az új, PCI-os 3D-Blaster-nek.

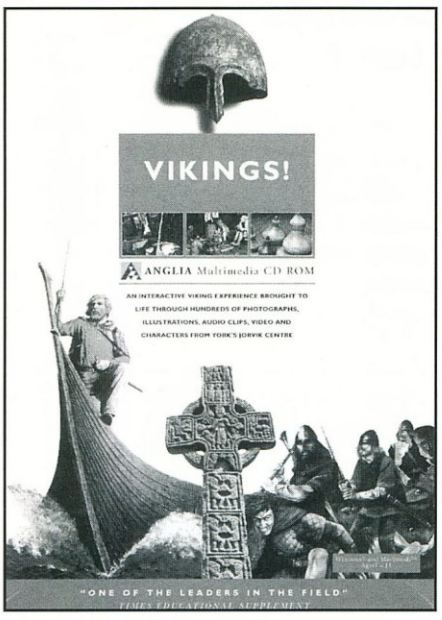
Multimédia tallózó

Anglia Multimédia CD-ROM sorozat

Úgy látszik mostanában mindig a nagy sorozatok egyes darabjai jutnak a kezünkbe, amikor a multimédia tallózó megszületik. Most sincs ez másképp, az Anglia Multimédia CD-ROM sorozat 4 becses darabjával fogunk megismerkedni.

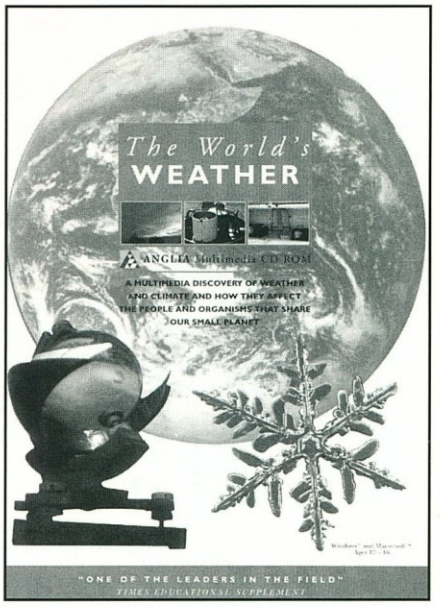
Vikings!

A New York-i Jorvik Centre őrzi talán a világ legteljesebb viking gyűjteményét. Ez a CD arra vállalkozik, hogy egy 1000 éves utazásra invitálja használóit azáltal, hogy betekintést enged a kiállítás anyagába. Megismerhetjük ezeket az embereket, akik Európa és Anglia nagy részét felfedezték (és néhány részen le is igázták), akikről a mai napig nem sikerült eldöntenie a tudománynak, hogy csak hódítók voltak, vagy a kultúra terjesztői. 165, a viking korból fennmaradt lelet segíthet minket ebben, azonban ez sem nyújthat teljes képet erről az izgalmas népcsoportról. Igencsak meglepődnénk azon, hogy a vikingek hogyan használták a tudományt, milyen felfedezéseik voltak, melyeknek egy részét csak ők használták. A CD segítségével mindebbe bepillantást nyerhetünk, sőt egy igazi viking településen is kalandozhatunk, hiszen a CD készítő megpróbálták rekonstruálni, hogy milyen is lehetett az élet egy viking településen. A CD minőségével nem lehet egyébként problémánk, hiszen 500 nagyfelbontású kép és remek video anyagok láthatunk a viking kincsekről.



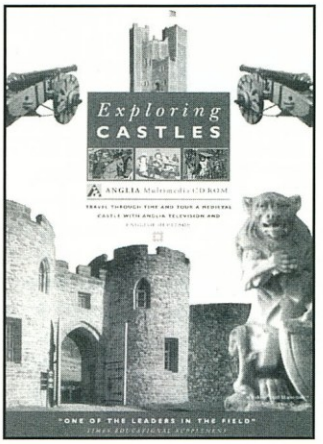
Understanding Energy

Kezdetben az emberi történelem kialakulásáig elég volt az ember és segítőinek energiája, azonban a tudományos haladással párhuzamosan megnőtt az igény a mind nagyobb energiára. Mai világunkban már el sem tudnánk képzelni, hogy nem megy az autó, vagy éppenséggel kedvenc számítógépünk sem működik áram nélkül. Első körre valószínűleg nem is tudnánk elképzelni, hogy mennyi minden érdekesség és adat van az energiával kapcsolatban, azonban ha belekukkantunk a CD-be akkor fogunk kapni egy áttekintő képet a dolgokról. Megismerkedhetünk a szélenergiától kezdve a nukleáris erőművek termelte energia sajátosságaival, valamint természetesen ezeknek az erőműveknek a felépítésével. Az erőművekhez persze szükséges energiaforrás, így nem árt ha ezeket is tanulmányozzuk. Vannak persze olyan különleges módszerek, melyek egy része csak papíron és a tervezőasztalokon létezik. Ennek szellemében megismerkedhetünk a jövő lehetőségeivel, persze csak ha sikerül áthidalni a technikai problémákat. Ha pedig teljesen megrészegültünk a jövő lehetőségeitől, akkor statisztikákat is láthatunk arról, hogy hol tart ma a világ energia felhasználásban.



Exploring Castles

A kastélyok mindig is azok közé az építmények közé tartoztak, melyeket misztikum és rejtelem övezett. Nos ez a kiadvány bepillantást enged Anglia 150 kastélyába és azáltal olyan áttekintő képet kaphatunk ezekről az építményekről, melyről még nem is álmodtunk. megismerhetjük, azt, hogy mi tartozik bele egy kastély felszerelésébe, esetlegesen milyen fegyvereket használtak őseink ezekben a remek építményekben. Ami viszont igazán különleges az az, hogy betekintést nyerhetünk még a kastélyok építésének rejtelmeibe is, persze azért ne reménykedjünk benne, hogy ezek alapján mi is felépíthetünk egyet. Megismerkedhetünk a kastélyok építésének korszakaival, hogy miként nyomta rá a bélyegét a kor az építészeti megoldásokra. Persze ha evvel nem elégednénk meg, akkor a várak belsejében is kalandozhatunk, szemügyre véve a csodás berendezéseket.



The World Weather

Érdekes dolog, hogy nagyon gyakran olyan dolgokról nem tudunk sokat, melyek hozzátartoznak hétköznapjainkhoz. Ennek tipikus példája az időjárás, hiszen inkább csak konstatáljuk az egyes természeti jelenségeket, de igazából nem mélyedünk bele az értelmezésükbe. Nos, ez a CD változtathat ezen, hiszen itt mindent megtalálhatunk ezzel kapcsolatban. Nagyon érdekes dolog az egyes időjárási jelenségek ismertetése, hiszen egy villámról, vagy a tornádóról nem tudunk valami sokat. Megismerkedhetünk Földünk különböző területeinek jellemző időjárási viszonyival és persze mindenhez magyarázatot is kapunk. Sokszor szidjuk az időjárás előrejelzőket, de most végre azzal is megismerkedhetünk, hogy miként is végzik a dolgukat.

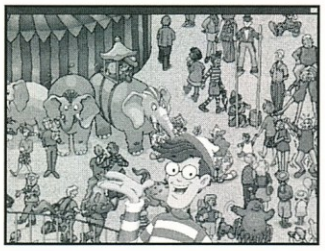
Bear™

A multimédia tallózóhoz az anyagot a KoBaK Kft biztosította.
1024 Budapest,
Margit krt. 29/b
Tel.: 325-0484

Where's Wally? at the Circus

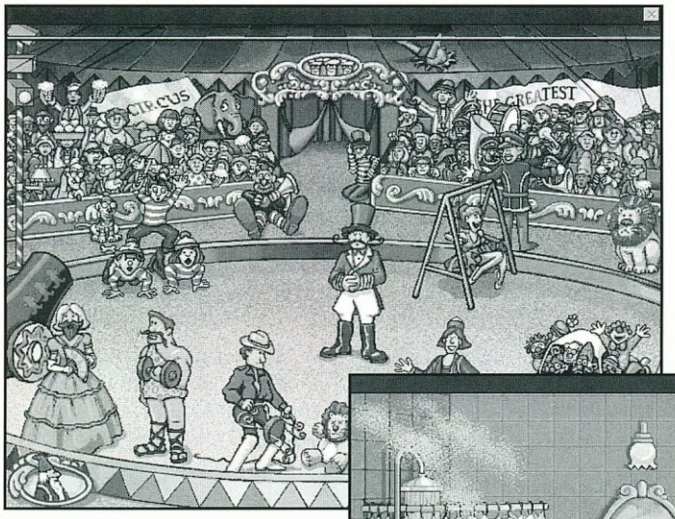
Egy kifejezetten gyerekeknek készült CD-ROM került a kezem ügyébe, mely a fiatalabb korosztálynak nyújt szórakozást és persze tanulást. A CD-t a Warner Interactive jelentette meg.

Nagyon hamar meg fogunk ismerkedni a főhősünkkel Wally-val, mert a játék elején rögtön meg kell keresnünk mert elbújt a nagy forgatagban, mely történetesen a cirkusz porondját veszi körbe. Egyébként a cirkusz tökéletes környezet arra, hogy minél jobban olyan környezetbe helyezzük a CD komolyabb tartalmát, melyet a lurkók nem

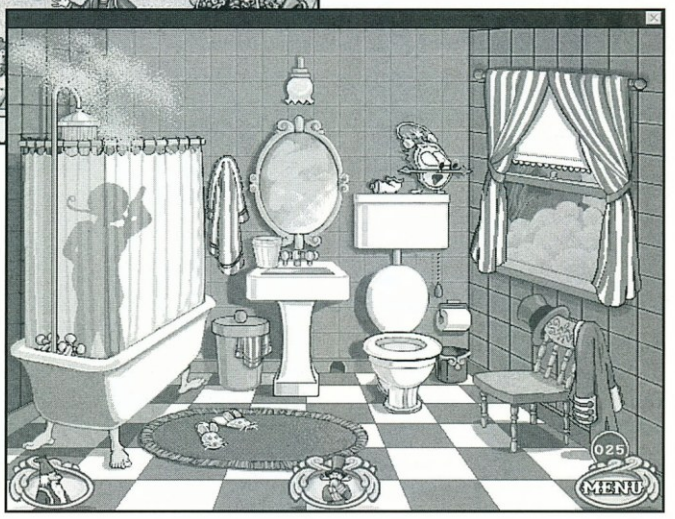


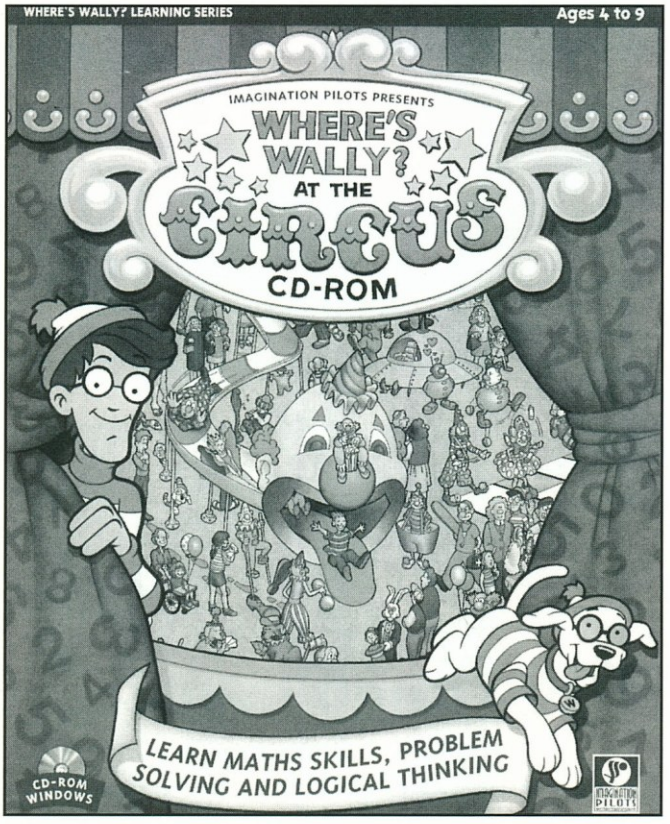
igazán vesznek észre. nagyon jó azért is, mert a cirkusznak rengeteg szereplője akad.

Az egész történet egyébként egy mágikus erejű síp körül forog, melyet a cirkusz igazgatója, porondmestere Senor Piccalilli-től raboltak el. A rablás körülményei persze nagyon érdekesek voltak, hiszen a főnök éppen fürdött,



amikor valami álnok gazember leakasztotta az ablakra akasztott mágikus sípot. A porondmester e nélkül teljesen tehetetlen, hiszen ez a síp az, amelyik segítségével a porondon lévő szereplők mind hallgatnak rá a bohócoktól kezdve az oroszlánig. A sípot kizárólag Wally keresheti meg, hiszen neki van olyan csavaros esze, hogy felderítse a hatalmas bűntényt.





Persze valószínűleg az első feladat (Wally megtalálása) lesz a legkönnyebb feladat az elénk állított problémák között, hiszen ez még csak egy bemelegítő próba. Összesen húsz különféle feladatot kell majd teljesítenünk, melyet négy szereplő tolmácsol felénk.

A legelső feladatkört egy bohóc vezeti elő. 4 nagyon egyszerű feladatot kapunk itt, melyek inkább a megfigyelőképességünket veszik igénybe, mint a hagyományos értelemben vett tudásunkat. Található itt egy remek puzzle szerű feladat is, mely valószínűleg tetszeni fog mindenkinek.

A zenekari árok mélyére vezet minket a következő feladatkör. Nagy huncotok ezek a zenészek mindent elkövetnek, annak érdekében, hogy tényfeltáró munkánkat ne tudjuk teljes bedobással elvégezni. Itt is különféle gondolkodtató feladatokat kapunk. Előfordulnak már válogatós és csoportosítgatós munkák is.

A harmadik menetben veszélyes vizekre evezünk, hiszen az oroszlán szelídítő lesz társunk a munkában. Mivel itt főleg oroszlánok fordulnak elő, így nem csoda, hogy többnyire velük fogunk dolgozni. A feladatok itt már nehezednek, de persze ne gondoljuk azért, hogy nem tudjuk majd őket megoldani.

A negyedik témakör ismét a cirkusz porondján kezdődik, méghozzá a zsonglőrök műsorszáma idején. A rengeteg előforduló alakzat, gúla és egyéb mindenféle dolog remek alkalmat kínál arra, hogy a zsonglőrködés közben remek logikai feladványokat oldjunk meg.

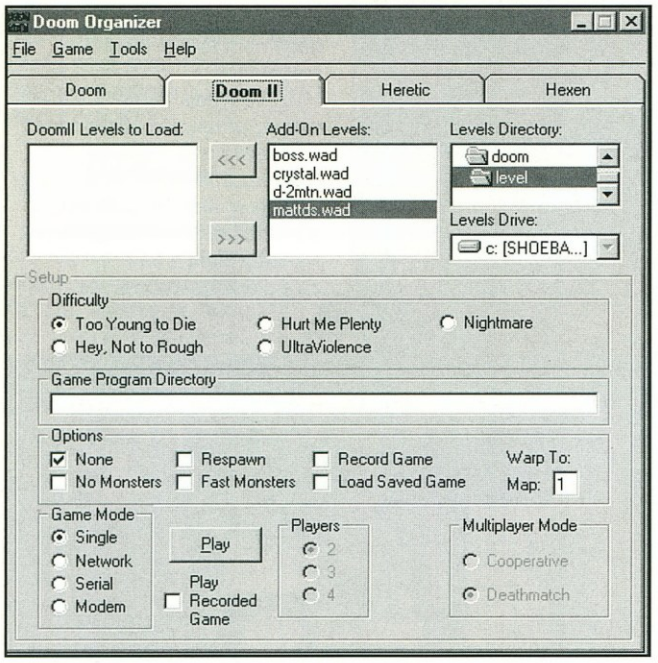
Most, hogy már mindent tudunk épp itt az ideje, hogy beszéljünk a program megjelenéséről is. Erről a grafikáról első látásra megmondhatjuk, hogy gyerekeknek készült, hiszen remek rajzolt ábrákat és rajzokat láthatunk itt, olyanokat, melyek nagyon is illenek a környezethez és a korosztályhoz. A program által megszólaltatott hangokat és zenéket is nagyon jól oldották meg a programozók, íme egy remek példa mindarra, hogy hogyan használhatjuk ki gépünk (és főleg hangkártyánk) előnyeit.

Bear™

A multimédia tallózóhoz az anyagot a Ecobit Kft biztosította.
1077 Budapest, Wesselényi u. 25
Tel./Fax: 322-9202

Doom Organizer

Egy hasznos segédprogrammal lepjük meg ezúttal a nagyérdeműt, de főleg azokat a mániákus DOOM kedvelőket, akik már elveszni látszanak a rengeteg közölt pálya között. A DOOM Organizer mindössze a pályaindításokban és a beállításokban lehet segítségünkre, azonban ez hathatós segítség, hiszen ez rengeteg gondot vesz le a vállunkról.



Nézzük tehát mit is találhatunk ebben a viszonylag apró programban. Mivel az id 4 remek programját (Doom, Doom 2, Heretic, Hexen) kezeli le, így érthető, hogy mindegyik játéknak külön területe van és persze a pályákat is külön helyezhetjük el.

A Doom és Doom 2 esetében lehetőségünk van a szörnyek ki/be kapcsolására, a monsterek sebességének beállítására, a játék menetének rögzítésére, valamint természetesen a szokásos pályaugrásokra, meg egyéb huncutságokra.

A helyes működéshez persze nem árt ha bekonfiguráljuk a programot. Minden létező dolgot megmondhatunk a programnak, az eredeti programok előfordulási helyétől kezdve a modem/network beállítási paraméterekig.

Külön telefonkönyvet tarthatunk az előforduló ellenfelek jegyzékével.

Ha éppenséggel egy új Deathmatch pályán szeretnénk játszani, akkor ehhez is segítséget nyújt a program, hiszen a módot és a playereket is beállíthatjuk mielőtt egymásnak esnénk.

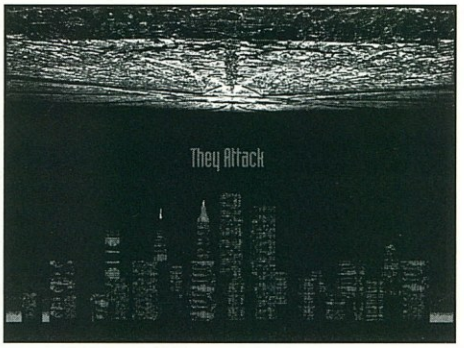
A legnagyobb poén mindenesetre az az, hogy a birtokunkban lévő pályákat saját ízlésünk szerint össze is rendezhetjük, így egy saját több pályás játékot is megtervezhetünk magunknak. Előnye a programnak az is, hogy ezeket a pályákat nem kell összefűznünk, hanem kedvünk szerint bármikor csereberélhetjük az összetevőket benne.

Nagyon jó utilitynak tűnt a Doom Organizer és nem is csalódtam benne. Mindenkinek hasznos lehet, mert egyre többen szeretnének valami újat kapni a régi jó kis programokhoz, mondjuk egy új pályát.

Bear™

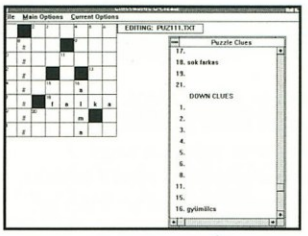
ID4 Screen Saver

Tombol az ID4 láz világszerte. Nos, hamarosan nálunk is bemutatják a filmet, mely ha minden igaz a következő időszak egyik meghatározó sci-fi filmje lesz. A rengeteg speciális effekt és nem utolsó sorban a lépten nyomon alkalmazott számítógépek segítségével ha minden igaz valami fenomenálisat alkottak a fiúk. A figyelem felkeltésére persze már a megjelenés előtt sok minden született, köztük ez a screen saver is, mely egy kis hangulati ízelítőt ad a filmből.



Crossword CK

Valahol és valamikor úgy hiszem mindnyájan szerettünk keresztrejtvényt fejteni. Biztos el is gondolkodtunk rajta, hogy miként is készülhetnek ezek a rejtvények. Nos, itt egy rendkívül egyszerű program, mely inkább adminisztrációs feladatokat lát el a rejtvény készítése közben, de ettől függetlenül hasznos lehet.



A programba manuálisan kell beírnunk a meghatározásokat és a megfejtéseket. Inkább ott kapunk segítséget, hogy láthatjuk az összetartozó meghatározásokat és megfejtéseket.

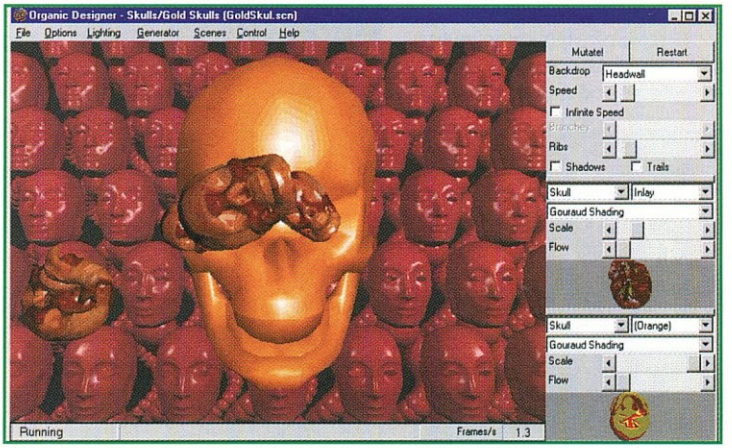
CD ÍRÁS
Minőségi alapanyaggal együtt
2.200,-tól
AUDIO CD-t is!
– DAT-ról
– CD-ről
– Winchesterről
Azonnal vagy 24 órán belül.
Amigára is!
Kirják Tibor
1115 Budapest, Somogyi út 11.,
Tel.: 203-9752, 06-20 230-282

Organic Art

Mindig vannak olyan programok, melyeket igen nehéz kategorizálni, hiszen túlhaladják a jelen kor igényeit, vagy éppen olyan, már inkább művészeti területen tevékenykednek, mely nem igazán megszokott a programoknál. Nos, az Organic Art tipikusan ilyen program, hiszen azon túl, hogy egy fantasztikus screen savert tartalmaz a csomag, találhatunk benne még egy 3D Image Generatort is.

Ezt az Image Generatort úgy kell elképzelnünk, hogy a programhoz mellékelt több száz effektet mi kutyulhatjuk össze egy nagyon látványos valamivé, mely természetesen csak a szemet gyönyörködteti, hiszen gyakorlati haszna igazából nincs. Persze a program szolgálhat művészeti célokat is, hiszen a vele készíthető álló, vagy akár mozgó képek megállnák a helyüket bármelyik számítógéppel készült műveket bemutató kiállításon is. Valahol szerintem pontosan ez volt az alkotók egyik célja, hogy olyan munkaeszközt hozzanak létre, mely a hétköznapi értelemben vett szórakozáson kívül komoly lehetőségként álljon az alkotni vágyóknak.

A kicsit komolyra sikeredett bevezető után lássuk milyen lehetőségeket kínál nekünk a program Organic Designer része. Alapvetően két részre bomlik a dolog rögtön az elején. Az elsővel nem lesz igazán sok dolgunk, hiszen ez egy álló háttér kép, melyet természetesen bármikor megváltoztathatunk a kompozíció függvényében. A másik rész már sokkal bonyolultabb, hiszen itt határozzuk meg a háttér előtt mozgó tárgyak minden paraméterét. Nem fogom teljes részletességgel ismertetni a különböző opciókat, inkább csak a lehetőségekre és a variálhatóságokra szeretném felhívni mindenkinek a figyelmét. Vágjunk hát bele:



Két területen érhetjük el a program szolgáltatásait. Az első terület a jobb oldalon elhelyezkedő, ahol is pull-down menük segítsével állíthatjuk be az alapdolgokat. Mindenképpen ki kell választanunk az elsődleges és másodlagos (ez benne van fizikailag az előbbiben) object típusát, árnyékolását, valamint a rajta levő textura típusát. Finomításokat is végezhetünk,

hiszen meghatározhatjuk az object nagyságát, valamint a textura mozgásának sebességét. Ezután már csak a sebességet kell meghatároznunk és máris pörögnek az objectek. Két kapcsoló is látható még itt, az egyikkel a háttéren lévő árnyékot kapcsolhatjuk ki/be, míg a másik azt állítja, hogy eltűnjenek-e a már egyszer kirajzolt objectek.

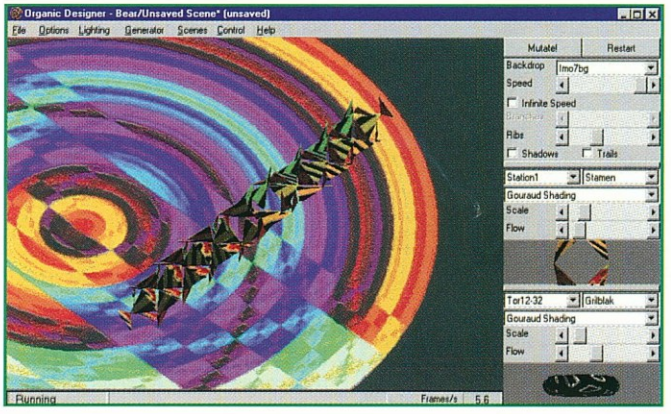
Ha úgy gondoljuk, hogy ezzel véget is értek a lehetőségeink, akkor nagyon tévedünk, hiszen az igazi variálások csak most következnek, mégpedig a menükben. A Lightning pont alatt 9 féle megvílágítási metódust választhatunk ki. Érdekesség, hogy a program ismeri a színkeverést is, így a megvilágítás függvényében nem csak a fényességét, hanem a színét is variálni tudja.

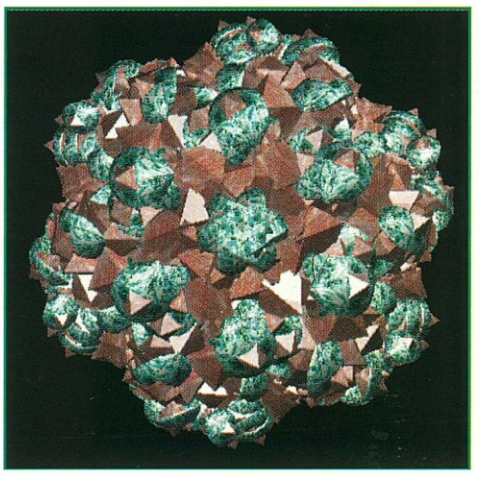
A következő pont a lelke igazán a programnak, hiszen itt állíthatjuk be, hogy milyen mozgásformát végezzen, vagy végezzenek a kihelyezett objectek. 33 különböző típusból választhatunk, melyeket variálva szinte végtelen számú lehetőséget kapunk. Mindenképpen érdemes kipróbálni az összeset, persze csak úgy, hogy két egyszerű objectet választunk. Attól függően, hogy milyen típust választottunk lehetőségünk lehet még az egyes objectek sokszorozására egészen addig, hogy akár egy folyamatosnak mondható kígyót látunk a golyók helyett.

Ha elkészítettünk egy művet, akkor állóképként van lehetőségünk lementeni, vagy éppen a program által felkínált scene formátumban, mely minden lényeges dolgot tartalmaz a kompozícióról és ennek jegyében újra életre is kelthető. Speciális igényekhez alkalmazkodva a program képes az állóképeket a 3D-s szemüveghez igazodva is kimenteni.

Nagyon érdekes program volt az Organic Art, remélem a CD-n található demo segítségével mindenki meggyőződik róla, hogy érdemes egy kicsit szórakoznunk a programmal.

Bear™

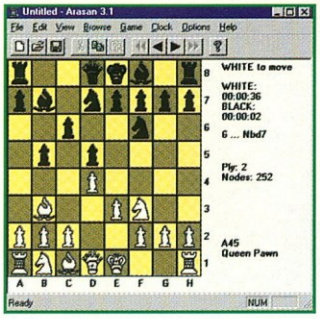




Shareware programok

Arasan 2

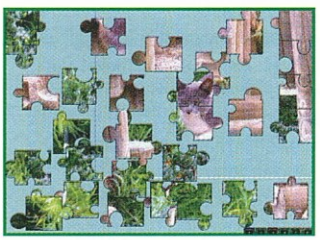
Egy viszonylag komolynak mondható sakk program, rengeteg opcióval, meg



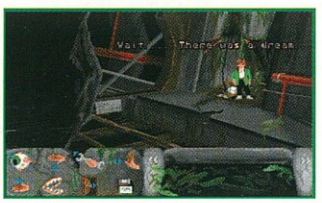
miegyéb mással. Persze ne várjuk, hogy egyből Kaszparov szinten sakkozunk a programmal, de arra bőségesen elég lesz, hogy jót szórakozzunk vele egy darabig.

Brain Br.

Az általam eddig látott egyik legalaposanban kidolgozott shareware game, mely mellesleg egy puzzle, amiben



különböző képeket tudunk összerakosgatni. Külön érdekesség az is, hogy akár 250 képrészletes játékkal is foglalkozhatunk, melyet már nem piskóta kirakni. Az egyetlen negatívum a beépített korlát, azonban így is érdemes egy kicsit szórakozni a játékkal. Találhatunk olyan képet is, melyet igazán nehezen tudunk csak összerakni a kép mintája miatt. A képrészletek természetesen egyáltalán nem biztos, hogy megfelelő állásban kerülnek ki a táblára, így akár forgatnunk is kell őket a helyes pozícióhoz. A kezdőknek mindenképpen a csekély daradszámú képet ajánlom.

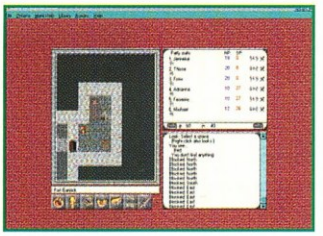


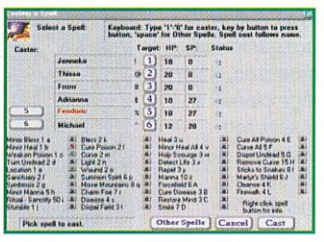
Delirium

Nagyon ritka az, hogy shareware kategóriában készítsenek egy kalandjátékot. Most mégis erről van szó, hiszen a Delirium egy point&click adventure, méghozzá az ígéretesebbik fajtából. Az angol nyelvtudás azonban nélkülözhetetlen a játékhoz. Grafikai stílusában a program rendkívül hasonlít a Day of Tentacle és Sam and Max párosra, de ez valószínűleg nem véletlen. A szokásos műveleteket végezhetjük egyébként a karakterünkkel, tárgyakat vehetünk fel, beszélgethetünk meg miegymás.

Exile 2

Valószínűleg volt első része az Exile-nek, azonban erre senki nem emlékszik. Itt van azonban a második rész, mely egy igen jól sikerült RPG. Varázsolhatunk, kardozhatunk,

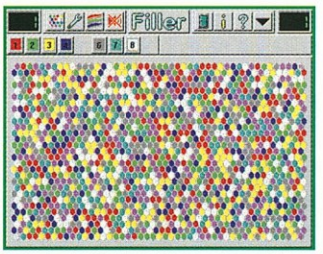


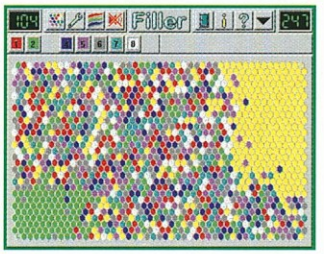


meg minden ilyesmi. Érdekes, hogy közel negyvenfajta varázslat szorult ebbe a kicsiny játékba. A varázslatok között igen komolyakat is találhatunk. Hat tagja lehet maximum a partynak, persze ez csak a maximális létszám, hiszen akár egy kalandozóval is nekiindulhatunk, bár így nem sok esélyünk lesz. Fantasy őrültek előnyben.

Filler

Egy nagyon érdekes területfoglalós logikai játék. A kezdőterület folyamatos

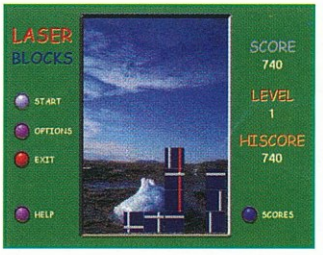




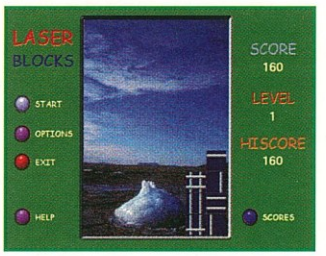
átszínezgetésével minél nagyobb területet kell megszereznünk úgy, hogy beleolvasztjuk a már meglevő területünkre az új színt. Érdemes taktikázni, hiszen nem biztos, hogy az a legkifizetődőbb megoldás, ha rögtön színt váltunk, ha megérkezik egy új szín a terület szélére. Nehéz lesz legyőzni a gépet, hiszen ő optimális úton halad mindig. Nagyon érdekes és persze szórakoztató a játék.

Laser Blocks

Azt bírom a Tetris klónokban, hogy mindig tudnak valami újat bemutatni, csak



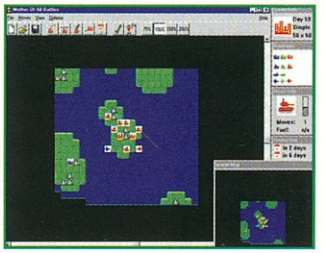
azért, hogy fenntartsák a tetris mániát. Nos, itt egy újabb



verzió, ezúttal a kor szelleméhez igazodva lézernyalábokkal és még nehezebb megoldásokkal. Szerencsére az egymást átfedő lézersugár helyek nem akadályozzák meg, hogy a sugár átmenjen. A rengeteg variáció miatt nem lesz nagyon nehéz dolgunk, bár ez ugyebár relatív dolog.

Mother of all Battles

A stratégiai játékok kedvelői igencsak fognak örülni a játéknak, hiszen egy komplex hódítós harci game-ról van szó. Mindenfajta reális fegyverfajta rendelkezésünkre áll a játékban, külön érdekesség a szigetekre bontott játéktér. Így mindegyik fegyvernemet fejlesztenünk kell. Ha már sokat harcoltunk a játékban, akkor eldönthetjük, hogy valóban minden harc őséről van e szó. Addig azonban nagyon oda kell figyelnünk a dolgokra, hiszen



nagyon hamar megpróbálnak majd minket lenyomni az ellenfeleink. Mivel nekünk kell beállítani, hogy mit termel a gyár, így nem árt odafigyelni, hogy mondjuk ne csak használhatatlan gyalogosokkal népesítsük be a szigetünket. Nagyon hamar be kell népesítenünk a következő területeket is, hiszen repülőinknek új támaszpontokat kell telepítenünk.

Plasmaz

Tisztán logikai játék, melyben a kezdeti üres alakzatokat kell kitöltenünk a rendelkezésünkre álló építőkövekkel. Nehéz dolgunk lesz, hiszen az időnk is rohamosan fogy és persze nem

éppen egyszerűek a kitöltendő kockák. A későbbi pályák még több furfangot igényelnek, hiszen egyre nehezednek a kirakandó alakzatok. A legjobb pályákon már összefüggő területeket kell kiraknunk, ez bizony már nem egyszerű feladat.

Pogo's Dream

A Tetris őrület újabb megnyilvánulása, melyben színekkel kell operálnunk, mint már oly sok tetris elődben. Nem

tudom egyébként, hogy miért kell egy csontot ennyiszer lerágnunk, de ez már az olvasó dolga.

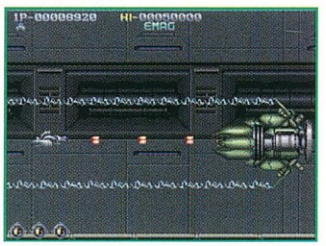
Rats

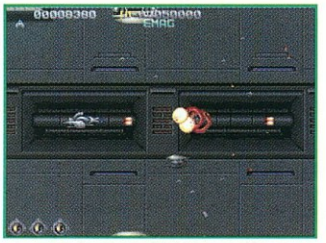
Vajon mit keresnek a patkányok ebben a játékban? Nos, ha betöltjük rögtön megtudjuk, hiszen nem maradhatunk ki ebből a remek programból, melyben a rohangáló különböző négylábúakkal művelhetünk rendkívüli dolgokat. Azt persze ki kell próbálnunk, hogy miként

hat a bomba, meg a csapda a rágcsálókra. Azt pedig nem árulom el, hogy mi lesz az ügyes játékosokkal a pályák végén, maradjon ez a mi titkunk.

Sideline

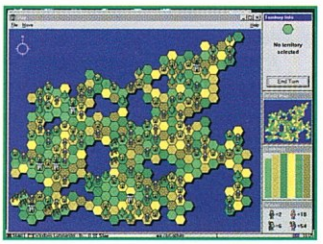
Az utóbbi idők egyik legprofibb játéka. Egy űrhajóval kell irtanunk a jónépet. Persze rengeteg extra fegyver és tartozék is a rendelkezésünkre áll, hiszen nem lesz könnyű dolgunk. Régóta hiányzik már egy ilyen oldalt scrollozó shot-em up a PC-s játékok piacáról. Sajnos a demo rövidsége miatt nem fogunk nagyon sok ellenféllel találkozni, azonban néhány megnyerő ellenfél így is akad majd közöttük. Nem árt ha kifigyeljük az extra stuffok ábráit, hiszen ha várunk akkor néha sokkal jobb fegyvereket szerezhetünk így. Persze vannak nem különösebben poénos fegyverek, melyek kifejezetten a kedvünkért kerültek bele.

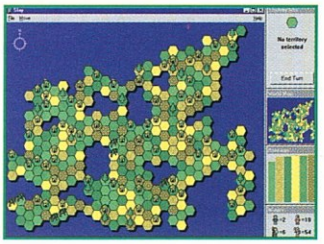




Slay

Defender stílusú, bár igencsak leegyszerűsített stratégiai játék. Célunk itt is a területek elfoglalása. Érdekes dolog a játék grafikája, a kis

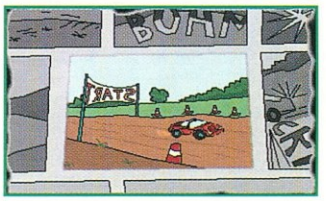


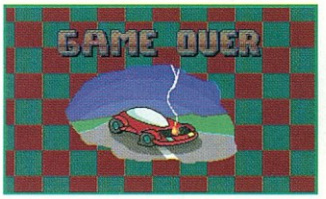


katonák és parasztok igencsak jól néznek ki.

Speedy

Egy remek kis autós program, nagyon szuper grafikával és hangulatos megvalósítással. Mindenesetre nem lesz könnyű dolgunk a kis

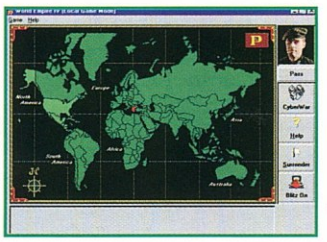




autóval, hiszen nagyon meredek dolgok várnak ránk. Külön figyelmet érdemel a játék grafikája, mely egy kicsit jobb, mint az átlagos játékoké. Ugyanez nem mondható el az irányításról, ez szinte csapnivaló.

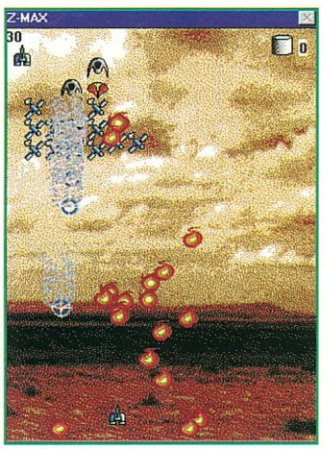
World Empire IV

Ismét egy stratégiai játék, ezúttal az egész világot kell meghódítanunk, ami nem lesz éppen könnyű dolog. Nagyon érdekes a program grafikája, a kis digi betétek renkívül jól néznek ki, bár gyakorlati hasznuk igazából nincs.



Z-Max

A legvégén egy lövöldözős játékot szeretnék ajánlani mindenkinek, mely game igencsak meg fogja izzasztani a kemény lövöldözéshez



szokottakat is. Sajnos a játék grafikája nem sikerült valami nagyon fényesre, igazából csak minimális igényeket elégíthet ki az űrhajók képe.

Bear™

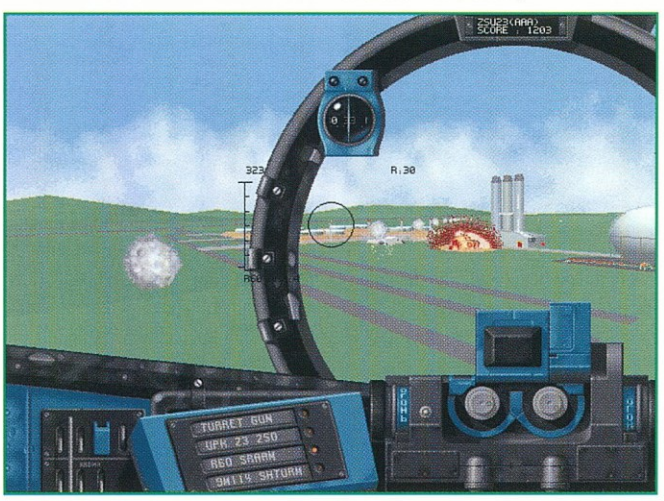
Hind

Ünnepélyes bejelentés következik: testvére született Digital Integrationék Apache Longbow-jának. A szülők állapotáról nincsen információm, de a Hind nevet viselő gyermek – a bemutató anyag tanúsága szerint – egészséges és életerős. A „Hind" NATO-kód a közismert MI-24-es harci helikoptert – illetve ennek továbbfejlesztett változatait – fedi. Ezúttal tehát nem amerikai, hanem orosz oldalról közelítünk a „problematikus pontokhoz", de a teendőink persze lényegében ugyanazok lesznek így is. Érdekesség, hogy a Hind teljes verziója – a demo bevezető szövege szerint – hálózaton keresztül együttműködik az Apache Longbow-val. Egyszerre akár 16-an is résztvehetnek a játékban, vagyis egy egész komoly háborút folytathatunk le a baráti körön belül.

Az új program erényei közül legszembetűnőbb a remek, SVGA felbontású grafika. (Az ábrázolás részletességét 8-9 fokozatban állíthatjuk a Preferences menüben.) A sokféle, élethűen megrajzolt építményen kívül a földön álló és körröttünk repkedő vadászgépek és helikopterek garmadája, valamint mozgó páncélosok és teherautók, sőt gyalogos katonák (!) látványa késztet ámulásra, elvonva figyelmünket a helikopter vezetésétől. A precíz kidolgozást jellemzi, hogy külső nézetből az is látszik, ha kinyitjuk MI-24-esünk szállítóterének ajtaját! Mindennek azonban ára van. A demo ugyan hajlandó futni egy 486/66-oson is, azonban ha túl sok tereptárgy kerül a látótérbe, a mozgás igencsak szaggatottá válik. Bele sem merek gondolni, hogy milyen számítógépre lesz szükség az élvezhető játékhoz, ha a teljes verziót megspékelik még néhány adalékkal, amely a demoból hiányzik (mint például a realisztikus repülési mód, a kísérő helikopter, a zenei alátétés, a digitalizált beszéd).

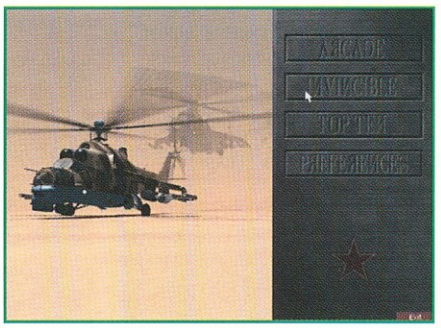
A Hind teljes verziójában három háborús helyszín közül választhatunk majd: Afganisztán, Kazahsztán, Észak-Korea. A demoban persze csak egyetlen gyakorlóterep fölött röpködhetünk és lövöldözhetünk, de ez is elég ahhoz, hogy felmérhessük a program (és a MI-24-es) képességeit. Az említett Preferences menüben három

fokozatban állíthatjuk be a repülés nehézségi szintjét, a kezdőtől a realisztikusig. (Utóbbi – mint már írtam – hiányzik a bemutató változatból, de a helikopter irányítása a középső fokozaton sem túl könnyű.) Ugyanitt tudjuk szabályozni – számos fokozatban - az ellenség ügyességét, hatékonyságát is. A játék megkezdésekor választhatunk az arcade és az invincible módozat közül, ebből a második az, amely



sérthetetlenséget, végtelen lőszert és biztos (bár csekély) sikerélményt nyújt.

A MI-24-es tervezésekor olyan csapatszállító helikoptert kívántak létrehozni, amely fegyvereivel képes fedezni saját leszállását az ellenséges környezetben. Később - az eredeti feladatkör megtartása mellett – a típust más célra is alkalmassá tették, mégpedig a páncélosok elleni harcra. Az afganisztáni tapasztalatok alapján – ahol a helikopter túlzottan sebezhetőnek bizonyult a kézi indítású föld-



levegő rakétákkal szemben - a gép védelmi eszközeit, műszerezettségét alaposan továbbfejlesztették. Ennek a jókora, páncélozott helikopternek a tűzereje is tiszteletet parancsoló. Félszárnyain nem irányított rakétákat tartalmazó konténereket, valamint rádióirányítású rakétákat hordozhat. Az orr-rész alatti toronyba távirányításos, négy csövű géppuskát szereltek, de ezen kívül van még egy mereven beépített, két csövű gépágyúja is. Mindezen fegyvereket a játékban is használhatjuk. Nem tudom, hogy a katonák szállítása szerepet kap-e a teljes verzióban; a demoban ilyesmit nem tapasztaltam, de bíztató jel, hogy a szállítótér ajtaja nyitható.

A Hind személyzete két főből áll. Az orrban található a fegyverzetkezelő/segédpilóta fülkéje, mögötte és fölötte pedig a pilótáé. A játékban átválthatunk egyik fülkéről a másikra, de egyébként mindkettőből lehet irányítani a helikoptert és használni a fegyvereket is. A fegyverzetkezelő fülke hasznos szolgáltatása, hogy a kiválasztott célpontot automatikusan követi a nézet, vagyis az oldalra pillantáshoz nem kell külön gombokat nyomogatnunk. Az Apache Longbow-ban lehetőség van az olyan kétszemélyes játékra – természetesen két összekötött gépen –, ahol a résztvevők együtt alkotják egy gép személyzetét. Hogyha a Hind szintén lehetővé teszi ezt, akkor rettenetes irtást lehet majd rendezni az ellenség soraiban...

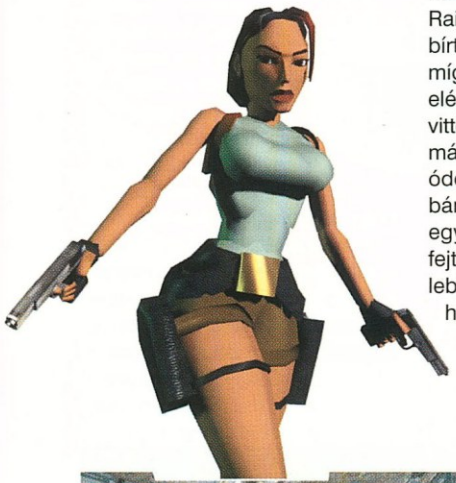
Összességében a demo igen kedvező hatást tett rám. Ha a teljes verzióban a küldetéseket is hasonló igényességgel állítják össze, minden esély megvan rá, hogy a Hind a legjobb szimulátorok közé fog tartozni. (Sajnos, csak az erőgép-tulajdonosok számára.)

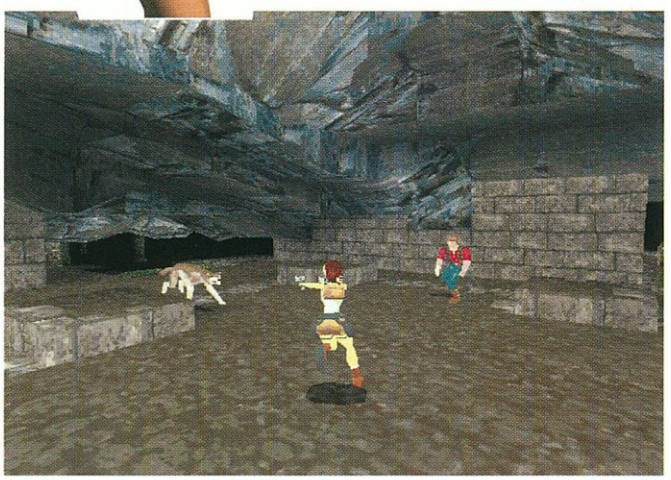
Mivel a lemezen nem találtam egy árva „readme" fájlt sem, amely eligazított volna a program kezelésében, segítségként leírom a legfontosabb kezelőbillentyűket, amelyeket sikerült megtalálnom:

Gémöver

Tomb Raider

Bár a CD GGURU-n a Tomb Raiders csak mint futtatható demo képviseli magát, mégsem volt kérdéses, hogy Ő érdemli ki a „rám bízott" játékok közül a legnagyobb beharangozást. Manapság kevés eredeti játék születik, pedig a technikai megvalósítás színvonala a kezdetekhez képest szép lassan a csillagos égbe szökik, csak hát nem könnyű a századik, ezredik hasonló stílusú alapötlet után valami újat kiagyalni. A Tomb Raiders alkotói viszonylag szerencsés helyzetben vannak, hiszen a PC-s hardware iszonyatos fejlődése lehetővé tette, hogy az egyelőre még gyerekcipőben járó ún. 3D mozgatásra alapuló, „harmadik személy" nézőpontú kalandjátékot készítsenek. Talán mutatja a stílus 3D engine igényét, hogy az első ilyen játékot, a Resident Evil-t, kapásból PSX-re fejlesztették. A dolog nem sikerült rosszul, ez nem csak az én véleményem, hiszen a GURU nagy kalandozóit (köztük a renegát Rainbird is:}) egész addig nem bírtuk elráncigálni a konzoltól, míg az öreg M.D. Jon meg nem elégelte a dolgot és haza nem vitte a stuffot (azóta se láttuk, mármint a Jon-t). A történet egy ódon kúriában játszódott, és bár a story nem vetekedhetett egy bonyolultabb kalandjáték fejtörőivel, kellőképpen lebilincselőnek bizonyult. A hangulata viszont igazi telitalálat annak köszönhetően, hogy a végigjátszást jól megszórták „film jelenetekkel". Képzeljétek el, hogy úgy éjfél felé, egy halom „halott" zombi-val a hátatok mögött, teljesen kritikus erőnlét mellett bebotorkáltok egy hatalmas L alakú folyosóra. Az egyik oldalon színes üvegablakok, innen szűrődik be a kevéske természetes fény. Kicsit bátrabban megindultok a túloldal felé, amikor is hatalmas csörömpöléssel betörik az egyik üvegtábla majd egy jókora farkasszerű lény vágódik be rajta, a szilánkok kíséretében. A síri csöndet pergő zene meg mindenféle artikulátlan hörgés-morgás töri meg, szegény játékos pedig a szívéhez kapkodva állapítja meg, hogy a horror effektek tervezői igencsak értették a dolgukat. De miért is ez a kitérő?





Két okból. Az első az, hogy a Tomb Raiders a rolling demo alapján megszólalásig hasonlít a Resident Evil-re, a második pedig, hogy az utóbbinak a kezdeti híresztelésekkel szemben mégis lesz PC-s verziója, ha minden igaz úgy karácsony tájékán.

A történet egy ősi Azték városban kezdődik, amit valami csoda folytán megkímélt a sors és nem lett a spanyol hódítók rombolásainak a színhelyévé. Persze az idővel semmi nem dacolhat sokáig, a halálra ítélt civilizáció utolsó bástyái is leomlottak, városukat elnyelte a dzsungel. Itt leli fel Lora az ősi istenek által hátrahagyott ereklyét, a Sciont. (Volt szerencsém látni erről egy rövid movie-t, hát igencsak sajnáltam, hogy nem fért föl a CD-re, valami döbbenetes, hogy milyen igényes az egész.)

Ezzel pedig a kelleténél jóval nagyobb és rejtélyesebb hatalmak figyelmét vonja magára.

A készítők szerint a női főszereplő érdekesebbé, mutatósabbá teszi a játékot. Lora szexis, agresszív, úgy is mondhatnánk, hogy minden tekintetben megfelel a kor elvárásainak, amolyan női Indiana Jones. Számtalan szemét gyönyörködtető animációt terveztek a mozgására, tudunk futni, lendületből ugorni, oldalazni, úszni, húzódzkodni, hogy csak néhányat említsek. Nem titkolt dolog, hogy a fejlesztők nagyszerű játéknak tartották a Princ of Perisia-t és a Fade to Black-et, hiszen a maga idejében mind a kettő újszerű gameplay-t, kidolgozott animációk sokaságát, egyszerű ám élvezetes játékmenetet tartalmazott. .

Most pedig itt az új „trónkövetelő", teljesen szabad mozgástérrel, intelligens kamera kezeléssel, külső 3D nézőponttal, változatos helyszínekkel, jó sztorival, minőségi film jelenetekkel. Nekem a demo alapján nagyon úgy tűnik, hogy ez esetben tényleg nem túloznak az ígéretek, igazi sikerváományos a Tomb Raiders. A teljes játékot elsőként a Saturn-osok vehetik a kezükbe, ezt követi a PSX, majd a PC verzió (november).

(Az ígéretek alapján csak az SVGA felbontáshoz és a Tru color színekhez kell majd valamiféle 3D(fx) kártya.)

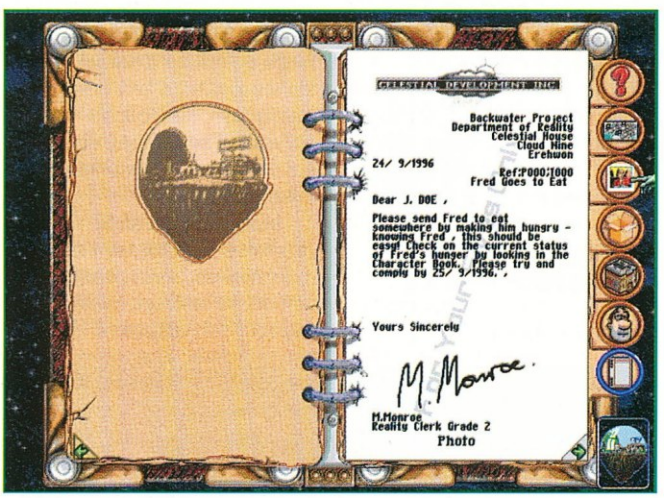
Csongor The Shoebaron

Citizens

Nem is olyan régen a PC Guru hasábjain az Afterlife rejtelmeit próbáltam elétek tárni. Most is hasonló cipőben járok, a Citizens alkotói ugyanis szintén túlvilági feladatok elé állítottak minket. Ez alkalommal a feladatot a másik oldalról, a túlvilágról kell elvégezni, a Földön. A Citizens háttértörténete ugyanis a következő; egy súlyos autóbaleset után, a túlvilágon végzed munkádat, akkor sem a gonoszság sem pedig a jóság felé nem billen ki túlságosan a mutató. A probléma mindezen túl az, hogy Backwater felé rohamosan közeledik az Ítélet Napja. Ekkor a főnököd megérkezik és felülvizsgálja tetteidet, ezért a megadott határidőre nem árt mindig elkészülnöd feladataiddal...

A város lakói persze élik mindennapi életüket tőled

kaptál egy második lehetőséget, Backwater őre lehetsz. A városkában a Celestial Develpoment Inc. vezetése azt kívánja bebizonyítani, hogy a halandók számára a jóság, a szeretet a függetlenül is; alszanak, dolgoznak, moziba, szórakozni járnak, pletykálnak, beszélgetnek, összevesznek és kibékülnek, mint bárhol másutt a világon. Neked persze meg lesznek az eszközeid arra, hogy



modern társadalom alapja. Persze ez a szimpla helyzet túl idilli lenne, ezért a sztoriba belekeveredtek a gonosz hatalmak is, megjelennek a társadalmat sújtó negatív tulajdonságok és hatások is a város polgárai között. A Te dolgod szerencsére nem a döntés egyik vagy másik oldal irányba, hanem a kozmikus egyensúly fenntartása. Ha jól hassál rájuk, s ezáltal a jó vagy rossz irányba tereld őket. A gond csupán az, hogy száz százalékos pontossággal nem meghatározható, milyen hatása lesz ügyködésednek. A hatalmad eszközéül szolgáló hét-hét erőt úgy kell alkalmaznod, hogy minden polgár életében a megfelelő hatást idézd elő. Hiszen az egyes emberek városhoz, illetve egymáshoz való viszonyulásából alakul ki a globális összérték. Ezért meg kell tanulnod (bár itt helyesebb lenne az érezned szót írni), hogyan használhatod úgy erőidet, hogy jó eséllyel az általad kívánt hatást érd el. Persze a készítők ügyeltek arra, hogy a karakterek meg legyenek áldva egyéniséggel, azaz még véletlenül se reagáljanak ugyanarra a hatásra egyformán. Ezért aztán az egyes emberek „lelkivilágát" is ki kell ismerned. Végső esetre pedig ott marad a villám, amivel kisebb-nagyobb fejfájással súlythatod kiszemelt célpontodat, aki ekkor néhány pillanatra könnyebben befolyásolható az általad kívánt irányba...

Persze mindezek mellett rengeteg apróságra kell(ene) odafigyelned, amit elég lesz a végleges verzió kapcsán kitárgyalni. Nem szeretnék most nekiállni az alapos elemezgetésnek, hiszen ebben a demoban sajnos küldetésszerűen mindössze Fred Burgerman irányításával foglalkozhatsz. Igaz több karakter életébe is bepillanthatsz, de velük még semmi dolgod nincs. Fred számára is mindössze négy feladat lesz, bár az alapjellemétől függően még ez sem lesz feltétlenül egyszerű.

A demo alapján látható már, mi lesz nagyjából a feladat. A rajzfilmszerű grafika sajátos hangulatot kölcsönöz a játéknak, s remélhetőleg a hanghatások sem maradnak le mögötte. Persze a lényeg úgy is a játszhatóság. Az irányítás egyszerű és jól áttekinthető, az viszont hogy maga a játék kinek mennyire élvezetes, úgy hiszem maximálisan egyéni ízlés dolga. Azt minden rizikó nélkül kijelenthetem, hogy nem ez lesz az év nagy durranása.

Lily

Nihilist

A jövő évezred cyber pilótáinak játéka ez. Míg a chicken cyberspace pilóták egész napjukat a cyberneten „bedrótozva“ töltik, ahol persze minden csak játék, addig a valóban kemény fickók az igazi harcot választják. Itt nincs kecmec, lőd az ellenséget, mert ők meg rád vadásznak. Ahogyan McLoud mondaná: ...there could be only one...

Ez a játék sem az a kimondottan agytekervény-nyaggató game, hiszen egyetlen cél van benne – kinyírni mindenkit, aki az utunkba kerül. Ez a nemes esemény valahol a világűr egy messzi pontján, a Kraal-oknak nevezett mágneses gömbök belsejében folyik, ahová bárki bemehet, de ahonnan csak egyetlen kiút van – a győzelem. A többiekre vár a cybermennyország. A győzelemért pénz jár, a pénzért erősebb, gyorsabb, jobb űrhajót vehetünk, több és erősebb fegyvert pakolhatunk rá. Aztán jöhet a következő Kraal, a következő ellenfelek. A Kraal-okból 30 db van a végleges játékban, és a formájuk sem egyforma. Vannak kisebb és nagyobb, kerek és kissé ovális formájú Kraal-ok. Ellenfelek? Hát belőlük van egy pár, úgy 15 féle. Az ígéretek szerint mindegyikük más-más harci technikával és taktikával küzd a többiek ellen, persze hajóik és fegyverzetük is különböző. Lesz közöttük könnyen kiismerhető és aljas, orvul támadó is. A továbbjutás alapfeltétele a megfelelő pénzmennyiség és hírnév (rendfokozat).

Mit nyújt a program? Elsősorban az ébren töltött időnket, és ezzel egyenes arányban csökkenti az alvással töltöttet. Ez mellett egy igen

élvezetes deathmatch játék minden szolgáltatását. Hálózati, modem támogatás, direct link soros és párhuzamos porton, miegymás...

AMI TETSZETT...

Az egész játék maga. Nagyon jól el lett találva a grafikai körítése, és ennél is jobb a hanghatások kivitelezése (Qsound, bár én még nem hallottam, hogy mitől az). A Kraal-ba a külső űrből néha besodródnak dolgok (általában pénz), illetve vannak bizonyos helyek, ahol különféle tápoló cuccok jelennek meg. Ilyenkor egy kellemes női hang figyelmeztet a tényre: Kraal

entry. Ekkor felvehető a páncél javító, fegyverzet tápoló, stb. cumó... Hogy ez mi, azt egy felirat jelzi néhány másodpercig. A lelőtt pilóták összes pénze szétszóródik a Kraal-ban, és ez is felvehető. Persze nem árt gyorsnak lenni, mert a többiek is rárajtolnak a hasznos dolgokra.

Minden szektorban találhatunk egy bonus szintet, ez a Red Ball Corner Pocket. Egy pool-alapú játék, ahol a játékosnak hatalmas piros golyókat kell belövöldözni a pályán levő „zsebekbe“. És még egy bonus játék. Lesz egy speckó Mandala-nak nevezett játék is. Ez egy bonus játék a játékban. Leginkább az Asteroids-ra hasonlít, felülnézetes ticsung-ticsung.

Ha már annyira szétlőtték a seggünket, hogy a Hull Critical jelzés megjelenik, akkor lehetőségünk van a „Könyörület Nővérei“-hez (Sisters of Mercy) fordulni a „permaculate ejaculation“ gomb segítségével. Ilyenkor katapultálhatunk és néhány másodperc múlva az említett hölgyek kimentenek az arénából. A mentőkapszula persze lelőhető, de hát nem etikus dolog – vagy mégis? Egy megmentett pilóta új hajót vásárolhat és újra beszállhat a küzdelembe.

A skill-ünket alaposan befolyásolja a kill-jeink száma. Egy legyakott ellenfél összes kill-je elveszik, és ezt ráadásul az életben maradt harcosok felvehetik. Így a szerencsés harcos kill-jei alaposan megugranak. De ebben az esetben a többi harcos azonnal őrá veti magát, hiszen mostmár zsíros falatnak minősül ő is. Végül a legutolsóra marad minden.

A zene CD-ről fog szólni, olyan bandák tolmácsolásában mint a Dog Eat Dog, Pop Will Eat Itself és Sugar Ray.

S AMI NEM...

A joystick-es irányítást sajnos nem tudtam kipróbálni, de egérrel nagyon rossz játszani vele. Nekem MS OEM egerem van (ami nem egy utolsó darab), de inkább a kurzornyilak...

Eleinte az egész kissé kaotikusnak hat, de hamar bele lehet jönni, és innen miénk a Kraal.

Ennyit a Nihilist-ről. Evvel a játékkal játszani kell, mégpedig ha lehet, human játékosok ellen.

SAKMAN

Pinball Construction Kit

Mindjárt a cím rossz ómen-mondhatják sokan magukban, hiszen flipperről van szó a programban, és a Spidersoft a készítő. Eddig sajnos őket a kiváló Amigás flipperek pocsék konvertálójaként ismerhettük meg. Mostani művük több dologban eltér az eddigi programjaiktól. Az első és legfontosabb eltérés, hogy az eddigiekkel ellentétben most nem egy "szimpla" flipper-t készítettek, hanem egy flipper-szerkesztőt. A másik eltérés is üdvözlendő, mégpedig, hogy egy sokkal igényesebb programot készítettek, mint eddig.

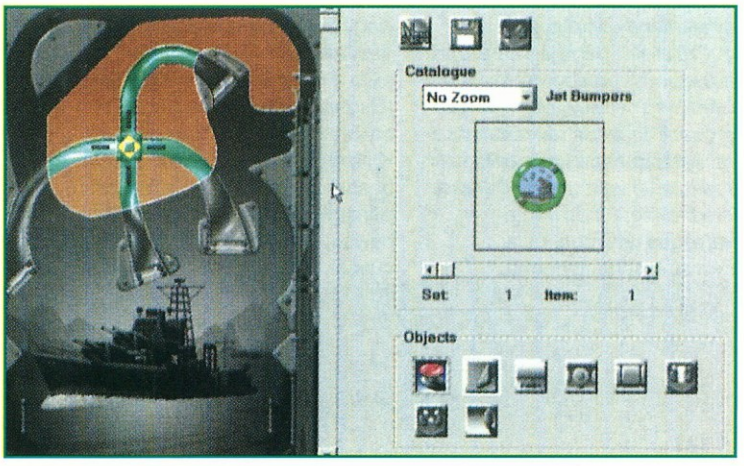
A 3D flipperek felfutása után a következő divatirányzat a flipper-programok terén a szerkesztők gyártása. A 21th Century-n kívül még egy-két cég készít ilyen programot. A demoban levő változat sajnos egy elég erősen lebutított verzió, melyből még nem sok minden deríthető ki, de az eddigi tapasztalatokat leírom itt.

A programban úgy tűnik, hogy nem igazán lehet majd teljesen szabadon szárnyaló képzeletünknek megfelelő, vadonatúj asztalt építeni. Egy előre elkészített sémát tudunk majd átszerkeszteni. Miből is áll egy asztal a szerkesztőben? Néhány alapvető objektumcsoportból - ezekből kell a nekünk szimpatikus elemeket kiválasztani, és az asztalon elhelyezni. Milyen csoportok is vannak? Matricák, eltalálható (pontszerzésre szolgáló) bumperek, aktiválható mezők, labdanyelők,... Sajnos az ütők elhelyezése fix (a demoban levő pályán csak alul lehet két ütő, nem lehet felül harmadik). Az egyes tárgyak csak az asztal megfelelő, körülhatárolt részére illeszthetők, mely egy újabb súlyos korlátozás.

Miután felhelyeztünk egy objektumot, duplán ráklikkelve egy menüt kapunk, melyben beállíthatjuk, hogy milyen hangeffektus illetve fény kísérje az aktiválását,... Ez így rendkívül pozitívan hangzik, de sajnos szerintem ez így elég kevéske lesz, mindenki hamar meg fogja unni, bár az is igaz, hogy a demoban csak egy készletet adtak oda, míg a végleges programban számtalan sok lesz. Jobban belegondolva viszont azoknak is egyszer a végére lehet érni, és a szárnyaló fantáziánkat miért kellene ilyen korlátok közé szorítani. Számomra nagyon fájdalmas hiányossága a programnak, hogy nem igazán lehet benne összetett feladatokat, így bonyolult flippereket készíteni. A legjobb flipperekben éppen az fogja meg az embert, hogy története van, melynek a különféle feladatok teljesítésével a végére lehet járni. Sajnos itt lehetetlen ilyet csinálni. Meg kell maradnunk tehát a standard témáknál, a megszokott felépítésű asztaloknál és az egyszerű lövöldözésnél, amin azért már éppen többek között a 21th Century flipperjeivel sikerült túllépnünk. A program alapvetően teljesíti, amit a címében ígér: ez egy Contstuction Kit, azaz alapelemekből építkezik. Én nagyobb értelmét viszont egy Pinball CAD-nek látnám, ahol az első ütőtől az utolsó felvillanó lámpáig mindent én szabhatnék meg, akkor azt az asztalt tényleg a magaménak érezném. Szerintem meg lehetne ezt oldani, hiszen olyan pozitív példákra kell csak gondolni, mint a legjobb Doom- vagy Duke-szerkesztők.

Egy ilyen programban az ütők formáját, mintázatát, elhelyezését mind-mind magunk határozhatnánk meg, és akár az egész asztal díszletét mi magunk megrajzolhatnánk. Más téma: a program Windows alatt fut, mely alapvetően szerintem felesleges, de legalább nem okozott sebesség-gondot. Az építőkészlet jelleg egyértelmű pozitív velejárója, hogy az asztal a szerkesztés közben bármikor azonnal tesztelhető, hiszen a kiszámítása nem igényel különösebben sok időt. Egy fél képernyőnyi kis asztalon szemlélhetjük meg eddigi munkánk gyümölcsét. A labda mozgását végre Spidersoft-ék is tanulmányozták, így elég élethűen szimulálják és a programkód is sokkal elfogadhatóbb eredményt produkál.

Érdemes még néhány (negatív) megjegyzést ejteni a demoban levő építőkészletre is. Nekem először csak egy szó jutott eszembe, mikor megláttam a benne levő kész asztalt, ízléstelen. Abszolút csiri-csáré színek egyvelege jellemzi, az asztalon levő minták (matricák) grafikája pedig elnagyolt, összecsapott. Ha már a szerkesztő összetettségére nem helyeztek akkora hangsúlyt a készítők, akkor legalább vehették volna a fáradtságot, hogy nagyon szép alapelemeket készítsenek, rajzoljanak, melyek barátai szemünknek. A készlet témája is elég vegyes, valamiféle második-világháborúsnak tűnik. Hatalmas hadihajó, rakéták, nagy robbanások, igénytelen feliratok és valamiféle korabeli bumfordi autó került bele, hát nem tudom, hogy, erre vágytam-e... A végleges verzió talán majd hoz erre megoldást, mert a menükben láttam grafika import-export funkciót, de sajnos kipróbálni nem lehetett.



Minden felsorolt negatívum ellenére a program nem annyira rossz, de hosszabb távon biztos, hogy nem köti le majd az embereket. Erre való a demo, mindenki próbálja ki, és győződjön meg az itt leírtakról.

Charlie

CLUB KoBaK

PC CD

Minden hónapban fantasztikus kedvezmények, legújabb szoftverek, utility CD-k
... és még sok minden más!

HA BEKÜLDÖD A CÍMEDET MINDEN HÓNAPBAN ÚJ ÁRLISTÁT KÜLDÜNK!
TAGOKNAK 10% KEDVEZMÉNY! NYITVA H-P: 9-18, SZ-V: 9-13.
1024. MARGIT KRT.29/B. T: 325-0484 T+F:136-2483

ECTS COMPO

Most, hogy vége van az ECTS-nek és persze rengeteg kisorsolni való demo CD akad a szerkesztőségben, úgy gondoltuk, hogy meglepünk benneteket egy speciális ECTS compo-val.

Nos, a tényállás a szokásos (felteszünk egy-két bugyuta kérdést), a nyeremények is hasonlók az eddigiekhez. Tehát ha szükségét érzed, hogy megnyerj egyet a felajánlott

5 ECTS DEMO CD

közül, akkor nincs más dolgod mint 1996. 11. 15.-ig beküldeni a helyes válaszokat a CD GURU postacímére. A CD-n egyébként demok, képek, interjúk találhatók az ECTS szervezőinek összeállításában a legérdekesebb programokról, fejlesztésekről, és cégekről.

1, Hány alkalommal számoltunk már be az ECTS-ről a GURU és PC GURU hasábjain?
2, Melyik város adott otthont a kiállításnak?
3, Lesz tavaszi ECTS a jövő évben?
4, Mondj legalább 5 céget, akik fejlesztéseiről rendszeresen beszámolunk az ECTS interjúban!
5, Mit takar az ECTS rövidítés?

Postacímünk:
CD GURU (ECTS COMPO)
1399 Budapest,
Pf. 701/765

CD GURU 96/6

JÁTÉKDEMOK

American Civil War (W)
Amok (W95)
Bedlam
Birthright (W95)
Catz (W)
Citizens
Cyber Gladiators (W95)
Deadlock (W)
Deadly Games
Dominiom (W95)
Dragon
Dragon Lore 2
Death Rally
Eridactor
Free Enterprise (W95)
Gene Wars
Monty Python Holy Grail (W95)
Hind
Hopper
Hunter Hunted (W95)
Harward Soliater II (W95)
Inner Worlds
Interpose
Lords of the Realms 2 (W)
M1 Abrams
MDK
Meridian (W95)
Metal Rage
Monster Truck Madness (W95)
Nihilist
Pacman (W95)
Ultimate Pinball 2 (W)
Pinball Construction Kit (W)
Road Rash (W95)
Screamer 2
Star Fighter 3000 (W95)
Star General (W95)
Space Dudes
Scorched Planet
Subspace (W95)
SWIV 3D
Syndicate Wars
Time Commando
Tomb Raider
Tracer (W95)
Wooden Ship & Iron Man 2

SHAREWARE JÁTÉKOK

Brix
Cyber Copper
Delirium
H2O
Mega Motion
Plasmaz
Sideline
URW
Yendor

Bow & Arrow (W)
Blackjack Professor (W)
Brain Br. (W)
Crib (W)
Dominoes (W)
E Chess (W)
Ecstasy (W)
Filler (W)
GoMoku (W)
Hugo (W)
Laserblocks (W)
Mindblaster (W)
Pogo's dreams (W)
Puzzle Mania (W)
Solitaire Wizard (W)
Space Mines (W)

Arasan 2 (W95)
Dinamic Gin (W95)
Exile 2 (W95)
Komondo Market (W95)
Mother all Battles (W95)
Peg Solitaire (W95)
Penny's Arcade (W95)
Project Brazil (W95)
Rats (W95)
Slay (W95)
Speedy (W95)
Seattle Solitaire (W95)
World Cup Cicket '96 (W95)
World Empire IV (W95)
Z-Max (W95)

SHAREWARE KOMOLYSÁGOK:

Crossworld (W)
Doom Organizer (W95)
Organic Art (W95)

Turkáló, több mint 800 program

Assembly, Communications, DTP, File, Floppy, HD, Modem, Mods, Pascal, Printer, Screen, Sound, Wordproc

SCREEN SAVER:
Leonardo (W)
Sierra (W95)
ID4 (W95)
SWI (W)

DISKMAGS:
Solaria 96/08
Solaria 96/09
Kender Mag #9

MADE IN HUNGARY:
Floppi, Lexikon, Mac-Man, Tron, Voice Notesz

OLDIES JÁTÉKDEMOK:

Battle Bugs
Chaos Engine
Horde
Indiana Jones IV
Lost Vikings
NHL 96
Tie Fighter
Ultima Underworld 2

MOVIE:
Wipeout 2097XL
Broken Sword

PATCH: 14 játékhoz

CHEAT:
Z, Cybermage, Pandora Directive, 45 teljes végigjátszás

WADS:
Doom2, Duke Nukem, Quake, Warcraft 2

MADE IN GURU